#221 PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • Wii • PC • iPAD • NINTENDO (3)DS • PS VITA • iPHONE

POWER UNLIMITED

VETTE WERELDPRIMEUR! HALO -4-

THE WITCHER 2
DURF JIJ HET AAN?

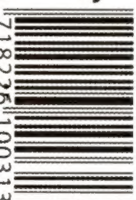
ALIENS: COLONIAL MARINES
VOER VOOR FANBOYS

ASSASSIN'S CREED III
OVERDONDEREND!!

TWISTED METAL
MODDERVET SLOPEN

WWW.PU.NL

MEI.2012
BP € 3,95



MAX PAYNE® 3

PLUS: MAAK EEN ONVERGETELIJKE REIS MET JOURNEY • LEGO BATMAN 2: DC SUPER HEROES WORDT EEN SANDBOXGAME • MATTEN MET JE MATTIES IN RE: OPERATION RACCOON CITY • MASS EFFECT: INFILTRATOR IS NIET HET EINDE • NINJA GAIDEN 3 MIST ITAGAKI • PANDORA'S TOWER: DATINGSIM ÉN ACTIEGAME INEEN • TIGER WOODS PGA TOUR 13 IS EEN VERDOMD APPETIJTELIJK SPELLETJE, KAEREL • SILENT HILL: DOWNPOUR IS INGEWANDENBEVRIEZEND ENG • EINDELIJK EEN NIEUWE SIMCITY • THE AMAZING SPIDER-MAN: THE GAME • MGS: SNAKE EATER 3D • EN MEER...

8 718226 100313 01205
HUB UITGEVERS





Pag. 034

INHOUD

Master Chief is al meer dan tien jaar een begrip in de game-industrie. En omdat Wouter opgetogen terugkwam van zijn Halo 4-trip, besloten we bij hoge uitzondering de PU een weekje later te laten verschijnen om deze supergame nog mee te kunnen nemen. Terecht? Lees het artikel en oordeel zelf.

»INHOUD


Pag. 026


Pag. 057


Pag. 028


Pag. 050


Pag. 058

COVERVIEW

FIRST LOOK

PREVIEWS

REVIEWS

EXTRA

VAST



COLOFON

HOI PRINT 2012

POWER UNLIMITED

HUB UITGEVERS

UITGEVER *Niels Roodenburg*
HOOFDREDACTEUR *Maarten Blonk*
CONTENTMANAGER *Jeroen Roding*
EINDREDACTEUR *Ed Wiggemans*
REDACTIE *Jan Meijroos, Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Jurjen Tiersma, Ward Geene en Samuel Hubner Casado*
REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Postbus 1913 • 2003 BA Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING M2Industries, A'dam
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
MARKETING *Andries Hiemstra*
ACCOUNTMANAGER *Aryaty Krancher* • tel. 023 303 05 59 / 543 00 41

ADVERTENTIES AANLEVEREN
Mirella van der Willik • m.vd.willik@hub.nl
Bob Bottelier • b.bottelier@hub.nl
ABONNEMENTENADMINISTRATIE
Ingrid van der Aar, Tanja Ekel, Eefje van Es
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar, inclusief 1 extra special. Een jaarabonnement kost € 47,00. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement van onbepaalde duur, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement schriftelijk (per brief, mail of fax) opzegt. Na de omzetting voor onbepaalde duur kan op ieder moment schriftelijk worden opgezegd per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand.Verhuisberichten en bezorgklachten kunnen worden doorgegeven via **www.hubstore.nl**. Ook vragen over het abonnement graag doorgeven via **www.hubstore.nl (service)**, schrijven naar **HUB Uitgevers• postbus 3389• 2001 DJ Haarlem**, of mailen naar **abonnementen@hub.nl**. Op werkdagen kun je ook bellen tussen 10 en 14 uur naar tel.nr **023 - 5364401.**

PRIVACY Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door HUB Uitgevers b.v., de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie.
Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen.
Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan:
HUB Uitgevers, t.a.v. Abonnementenadministratie, Postbus 3389, 2001 DJ Haarlem.

DE REDACTIE

YO!POST!



Zoals je vermoedelijk weet, hebben we al zo'n twee maanden op PU-TV een nieuwe rubriek genaamd YO!POST! Okay, gelijk heb je; nieuw issie natuurlijk niet, want als we een PU uit 1993 erbij pakken, zien we diezelfde rubriek ook! We behandelen nu al zo'n negentien jaar brieven en ze komen nog steeds met bakken tegelijk binnen. Slechts enkele komen in de gedrukte PU, en omdat we het zonde vonden om niets met de rest te doen, hebben Wouter en ik besloten om zelf Facebook, YouTube, Twitter en PU.nl-comments te beantwoorden, maar dan op video!
Het is een flinke klus om alle post door te spitten, maar stiekem vinden we het allebei het leukste moment van de week. De belachelijke verzoeken, vragen en opmerkingen die we naar ons hoofd geslingerd krijgen... Wisten jullie dat vrouwen opgewonden raken van Wouter z'n reviews? Of dat het logo van Resident Evil 6 op een giraffe lijkt die door een vrouw gepepen wordt? En dat Wouter bijna stikte in een eetlepel toegestuurde kaneel? Het is zomaar een greep uit de brieven die we hier binnenkrijgen. Kortom; kijk elke dinsdag een nieuwe YO!POST!-aflevering en blijf je post vooral lekker sturen naar: yopost@powerunlimited.nl.

Maarten



DINSDAG
YO!POST!DAG

IEMAND MOET HET DOEN

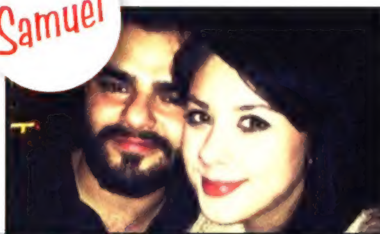
De Game Developers Conference is nu niet het meest sexy event in de game-industrie.

In principe slaan we de beurs die vooral bestaat uit lezingen, presentaties, nerds en indiegames dan ook graag over. Jurjen riep echter 'Iemand Moet Het doen' en wist niet alleen met een interessant verhaal uit San Francisco terug te komen, maar had zich nog vermaakt ook!
Onze Assenaar is dan ook als enige in staat om op werkelijk elke locatie lekkere wijven en bier te scoren.



Ondertussen...

Samuel



Is zeer gelukkig met:

M'n nieuwe vriendin. Na een lange en wilde vrijgezellentijd, heb ik nu een dame gevonden die ik niet al na één avond helemaal zat ben.

Jeroen



Was teleurgesteld in:

Hideo Kojima, aangezien de 3DS-versie van Metal Gear Solid: Snake Eater 3D gewoon niet goed te spelen viel.

Wouter



Ergert zich kapot aan:

Zon, vrolijke mensen, huppelende koeien; wat een fucking ellende! Dit land is niet gemaakt voor warmte. Wanneer leren die seizoenen dat nou eens!

Genoot van:

De zon! Eerst in San Francisco, en bij thuiskomst begon de lente in Assen. Heerlijk korte-broeken-weer. Ik ben niet zo van de lange pijpen.



Jurjen

Schreeuwde het uit vanwege:

De releasedate van Diablo III: 15 mei! Ik heb gelijk een hele week vrij genomen. Fuck yeah, ik heb er zin in!



Ward

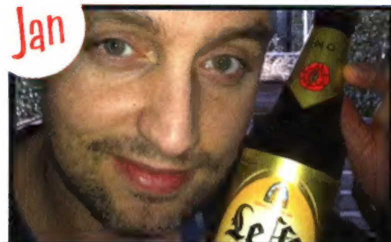
Verheugde zich op:

M'n leesweekje in Egmond aan Zee. Ik heb m'n stapel boeken al weken klaar liggen. Bladeren met mezelf, heerlijk!



Ed

Jan



Bespeurde eindelijk:

Iets dat op De Lente leek. Na maanden regen en kou weer genieten van zon, warmte, witbier, terrasjes en kortgerokte dames... Aaah!

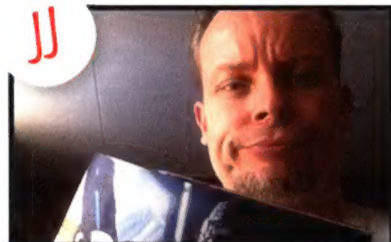
Maarten



Werd deze maand verrast door:

Alle PU-rukkers! Ik zou m'n verjaardag NIET vieren, zitten ze met z'n allen in een restaurant te wachten tot ik daar nietsvermoedend binnen loop!

JJ



Ergerde zich aan:

Het gezeik over het einde van Mass Effect 3. Zit er een keer een eind aan deze trilogie, is het weer niet goed.

Wordt vervolgd...

XBOX 360 LINE-UP 2012

Inmiddels is bekend dat we het nog even moeten doen met onze Xbox 360, dus we zijn heel benieuwd met welke topgames Microsoft haar console nog even fris en fruitig houdt.

Daarom ging Jan naar de 'Spring Break' in San Francisco om de nieuwe line-up eens goed te checken, en dat viel 'm niet mee. Okay, met Halo 4 gaat het helemaal de goede kant op (zag ook Wouter in Seattle) en Jan was aangenaam verrast door Fable: The Journey, maar dat een XBLA-game zo'n beetje de show stal, gaf toch wel te denken.

Toch vermaakte Jan zich opperbest, onder andere met Forza 4 dat er een uitbreiding én een broertje bij krijgt!





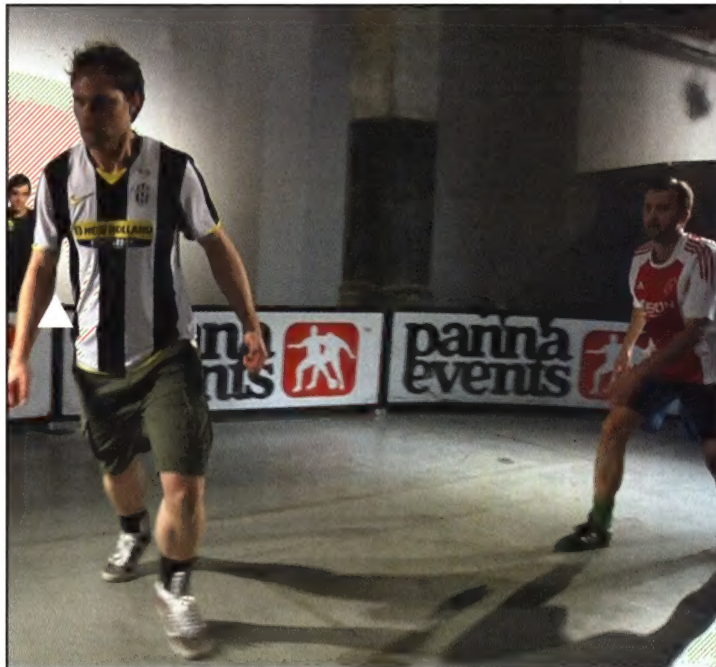
STOERE MANNEN HEBBEN BAARDEN

George Clooney, Brad Pitt, David Beckham, Johnny Depp, Vader Abraham... je hoort er tegenwoordig niet meer bij als je geen baard hebt. Dat beseften ook Tjeerd, Maarten, Ward en Ed die sinds kort de scheerapparaten en mesjes ongebruikt laten.

Met name Ed is zeer te spreken over zijn stoere gezichtsbeharing, al zou de man die het langst geleden de baard in de keel had, er heel wat voor over hebben als het haar op z'n schedel in hetzelfde tempo zou groeien.

FIFA STR...CHEAT!

Naar aanleiding van de release van FIFA Street nodigde EA ons uit voor een straatvoetbaltoernooi, waarin we het met een team van twee man onder andere moesten opnemen tegen Gamekings (met Skate), Tweakers en InsideGamer. Uiteindelijk moesten Maarten en Tjeerd in de finale aantreden tegen InsideGamer. Helaas kon ons duo het niet bolwerken, maar dat was vooral te wijten aan het feit dat bij de tegenstander een jongen mee deed die helemaal geen journalist was, maar wel een hele goede zaalvoetballer. In gametermen noemen we dat gewoon 'cheaten'.



Uit den Ouden Doosch

Tot veler verrassing maakten de vijf wrede gasten van New Kids vorige maand bekend er mee te gaan stoppen. Hartstikke jammer natuurlijk, maar hopelijk zien we die dudes nog wel eens terug in andere gedaanten. Over andere gedaanten gesproken; een van de leukste foto's in mijn Ouden Doosch vind ik nog steeds die van de Wouter, Jan, Jeroen, Maarten en ik als New Kids.

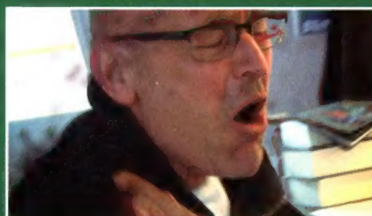
Misschien moeten wij deel 3 van de New Kids-film dan maar gaan maken?



★ PU-TV:
STELLINGEN OP STRAAT

Een veel bekeken rubriek op PU-TV is 'Stellingen op Straat'. Zo reisde 'Team Dwaas' afgelopen maand naar Heemskerk om argeloze voorbijgangers de vraag te stellen: 'Wil jij in Skyrim wonen?'





Running gag is inmiddels dat ik bij elk filmpje het slachtoffer ben van de ludieke manier waarop de stad wordt gekozen waar het item gefilmd gaat worden. Ik kwam dan ook strompelend thuis met de mededeling dat pa weer eens was neergeschoten op z'n werk.



YO! POST!

Wie heeft mijn doughnut aangevreten!?!?!?!?

brief van de maand

VROUWEN

Beste Power Unlimited heren,
Gelukkig, dat het woord "onze" games, in het artikel top tien, tussen aanhalingstekens vermeld staat, anders had ik er een punt van gemaakt. Met jullie kennis en ervaring mag ik hopen, dat jullie weten dat er een "kleine" groep meisjes en vrouwen bestaat die wel van "jullie" games houdt. Natuurlijk, dat is een kleine groep, maar ze zijn er wel. Of ben ik de enige? Nee, toch!
We kunnen vaststellen dat tussen mannen en vrouwen verschillen bestaan. In het algemeen zullen de games die vrouwen zouden ontwikkelen, ook niet voor de grootste doelgroep bedoeld zijn en zullen zeker ook niet "mijn" games zijn. Geef mij een door "mannen" ontwikkelde game, zoals Skyrim of Mass Effect, 1, 2 en 3. Respect voor de ontwikkelaars. Of dat mannen of vrouwen zijn, interesseert me niets. En ja, als voorbeeld: Dead or Alive. Denken jullie dat vrouwen anders dan mannen zullen zijn? Zullen zij ook niet hun voorkeur aan afgetrainde, gespierde mannen en/of vrouwen (met volle borsten) geven?
Ik wil wel aangeven dat ik een vrouwelijk redactielid mis. Is het zo moeilijk om een enthousiaste gamende vrouw te vinden? Een vrouw die leuke stukjes kan schrijven? Mijn voorkeur gaat niet uit naar, als voorbeeld, een review van Lost, waar de schrijfster alleen over het lijf van hoofdrolspeler James schreef. Tenminste, dat kan ik mij ervan herinneren (enige jaren geleden). Of is het handen af van "ons" gameblad?
Mochten jullie nog een vrouwelijk redactielid missen? Bij deze bied ik mij vrijwillig aan om "mijn" mening te geven over, bijvoorbeeld, Mass Effect 3 (ik geef aan dat ik jullie "werk" niet onderschat).
O ja, wie is de "mystery" schrijver van het artikel top tien? Ik ben nieuwsgierig. No guts (no worries) om dat te vermelden?
Met vriendelijke groet,
Suzanne van Grieken | Internet

De mystery schrijver is de enige man op de redactie met het lichaam van een hoofdrolspeler uit Lost, dan weet je genoeg. Een extra vrouwelijk redactielid zit er niet in. Toen Jan hoorde dat hij dan minder pagina's zou kunnen schrijven, heeft hij zich bereid verklaard af en toe een jurkje aan te trekken.



Beste Jan, sorry dat ik je in je bil kneep, Ik kon me niet bedwingen... -Ed-

Te grote drollen kun je rechtop in de hoek van de wc neerzetten!

NACHTDIENST

Beste Dames en Heren van Power Unlimited,
Als eerste ga ik niet zeggen hoe goed of slecht jullie blad is of slijmen, wat heel irritant is om te lezen by the way. Je koopt het blad en neemt de moeite om een email te sturen dus we begrijpen dat je het een goed blad vindt! Dus kom op met die vraag. Begrijp me niet verkeerd, ik lees jullie blad altijd tijdens mijn nachtdiensten zoals ik nu ook doe. Ik koop jullie blad dan bij een benzinepomp (waarom geen abonnement? - kom ik zo op terug), anders kom ik de nachtdiensten echt niet door en heb meestal toch niets beters te doen!
De Yo!Post vind ik meestal wel leuk, even de lezers aan het woord. Alleen elke keer hetzelfde begin, word ik een beetje simpel van, zoals ik eerder al heb beschreven. Maar laat ik niet weer afdwalen en doorgaan met mijn verhaal.
Ik zit nu dus in de nachtdienst achter mijn bureau en ik lees een bericht van Sandr' V. Zal zijn naam niet volledig noemen, dan blijft hij zogenaamd anoniem volgens sommige mensen en instanties. (Maart editie page 008 t/m009) En krijg gelijk de behoefte om dit bericht naar jullie te sturen, wat ik eerder nog niet heb gehad.

COD, WEG ERMEE!

Normaal ben ik te bezig met andere dingen om te reageren. Maar dit is een kwestie tot mijn hart. Het eindeloos gezeik in de PU dat MW gewoon een goed spel is met het toppunt in de laatste PU#219 op pagina 15. Met de quote 'stop blaiming the winner', ja geld hebben ze verdiend kan ik bevestigen. Maar is dit alles wat een echt goed spel moet hebben? Dat het een marketing succes is betekend nog niet dat andere spellen slechter zijn, puur dat het goed verkoopt. Dit is alleen niet mijn grootste ergernis, voor mij is het dat ik kijk dat ik naar de jaren keek dat ik fijntjes die oude CoD's speelde. Die CoD's die er puur op waren gericht jou een schietervaring te bezorgen. Puur de essentie te brengen met een fijne unieke schooter om counter-strike niet aan te vallen. En als je niet kon schieten dan had je pech, dan faalde je hard en moest je maar beter worden. Hier heb je de verandering die ik zo erg haat. Van een game eens in de zoveel jaar flink 'geupdate' werd is het veranderd in een game die om het jaar iets wat aangepast wordt met hetzelfde concept. Hetzelfde concept dat ik zoveel haat, het concept dat casual players doet denken dat ze gamers zijn. De gamers waar ik zoveel jaar heb mee gespendeerd. Waarbij het belangrijk was om je persoonlijke skills om te bouwen maar vooral je teamskills. Niet het levelen van

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR:
POWER UNLIMITED YO!POST
POSTBUS 1914 - 2003 BA HAARLEM
OF MAIL NAAR:
YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

Ja, voor première van Ghost Rider 3D: Vengeance, waarvoor nog bedankt (zie screen) en prijsvragen natuurlijk!;) Ik vind het bericht van Sandr' V niet echt het lezen waard. En begrijp daarom ook niet waarom jullie het in het blad hebben gezet. Het kan misschien aan mij liggen maar ik denk dat jullie toch wel betere vragen en leukere mails krijgen van jullie lezers? Vanwaar dan deze post en reactie van jullie? Ik vind dat jullie de eer aan je zelf moeten houden in deze en gewoon een toets moeten in drukken (BV DELETE). Scheelt inkt en irritatie, ook onder jullie lezers! En er is meer plek voor leuke en goede vragen van andere trouwe lezers.
Als mensen negatieve reacties geven en jullie de toets kunnen vinden, zenden jullie gelijk een bericht naar dat soort mensen. Een van die berichten zou kunnen zijn. Bedankt voor je mail maar zonde van je tijd, want deze mail zal het daglicht nooit zien. Zoooo dat moest er even uit!
Het antwoord op de vraag waarom ik nog geen abonnement heb, is simpel. Omdat ik nog geen spel heb gezien, die mijn aandacht trekt om een abonnement af te sluiten. Bedankt voor jullie tijd.
Groeten,
Danny R | Internet

Knap dat je deze brief tijdens je nachtdienst hebt geschreven... en niet in slaap bent gevallen. Het gebeurde ons bij het lezen overdag al bijna. Zonde van je tijd, zeg. Helaas krijgen we inderdaad maar weinig hele goede mails opgestuurd van onze lezers, anders hadden we die van jou natuurlijk ook niet geplaatst.



je account om zo 'sterker' te worden. Niet om de juiste perks te kiezen zo je sneller kan schieten? Dit is wat heel dat de pure basis van een ware FPS game weghaalt. Het moeten hebben van enige skill. Tuurlijk dat is leuk voor casualers maar voor gamers... dit is een geen spel voor gamers, en dus voor mij absoluut geen waardige game. Als ik mijn tijd wil verdoen aan levelen ga ik wel een MMORPG spelen want dat is het praktisch geworden een FPSRPG. Het enige waar ik blij om kan zijn is dat ze de naam Call of Duty niet langer bevuilen, maar mijn conclusies? Ik koop nooit meer een spel van Activision en ook niet meer gedaan sinds Call of Duty 4: Modern Warfare (ik speelde Promod, ook een ding dat ze hebben weggewerkt). Ga zo door, ik ga de powerspy missen in Korea.
Robin Heinsen | Internet

Korea? Ga je verhuizen, Robin? Hopelijk krijg je het Koreaans dan wat beter onder de knie dan het Nederlands. Ed heeft je brief drie keer gelezen, maar vond de Japanse handleiding bij zijn laatste zending Viagra-pillen beter te begrijpen.

snoep verstandig, eet een colaflesje

★korte★korte★VRAAGJES★korte★korte★

Beste gameblad dat er is,
Ik heb hier een paar korte vraagjes voor jullie.
1. Komt er een vervolg op Red Dead Redemption?
2. Zit er een zombiemode in Black Ops 2?
3. Wat kun je beter doen: een PS Vita kopen of wachten op de Xbox720?

Arnoud van Bree | Veldhoven

① We denken van wel, maar we vermoeden dat we van Rockstar eerst een nieuwe Bully krijgen.
② We worden gestoord van al die zombies! Nog effe en we krijgen de aankondiging van een Zombie mode in FIFA 13.
③ De Xbox 720 is vermoedelijk niet zo geschikt om mee te gamen in bus of trein.

Beste PU gasten,
Gaaf blad etc. Hier zijn mijn vragen dan maar.
1. Speelt iemand op de redactie (nog) Team Fortress 2?
2. Wat is tot nu toe de beste 3DS game?
3. Wordt Kingdom of Hearts beter?
4. Verwachten jullie een vervolg op MAG?

Roy Zwambag | Internet

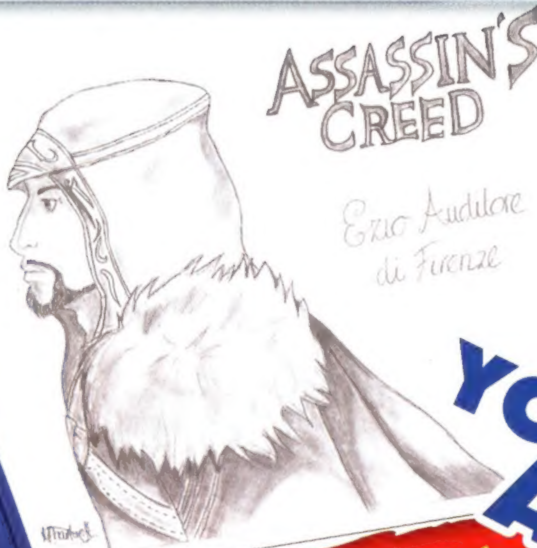
① Ja, dat doen we altijd nadat we op onze zwart-wit televisie naar Swiebertje gekeken hebben.
② Jurjen zegt Mario 2D Land, Samuel houdt 't op Resident Evil: Revelations
③ Beter dan wat, Roy? Beter dan niks, bedoel je? Dan is het antwoord: ja.
④ Van ons MAG het.

Hai, Yo!Post!
Ik hoop dat dit het goede e-mail adres is... Zo ja, dan heb ik een paar korte vraagjes.
1. Welke software gebruiken jullie om jullie blad te ontwerpen?
2. Welke gratis software om een tijdschrift te ontwerpen raden jullie me aan?
3. Waarom vermelden jullie bij de reviews nooit de adviesprijs van een game?
4. En... vanaf welke leeftijd nemen jullie mensen aan?

Bedankt, Yo!Post! En... PU(tv ook!)
Oscar | Internet

① Wij noemen het 'vormgeven', en dat gebeurt met inDesign en Photoshop.
② Dergelijke software is niet gratis, en illegaal downloaden is stout!
③ Omdat die toch altijd verschilt van wat je uiteindelijk in de winkel betaalt.
④ We hanteren niet zozeer een leeftijd. We willen wel graag dat een PU-redacteur zindelijk is.

mail je vragen naar yopost@powerunlimited.nl



YO! ART

YO!ART
Beste PU-mannen,
De Assassin's Creed games zijn mijn favoriete games, dus ik heb maar eens besloten om Ezio te tekenen. Ik hoop dat jullie hem tof vinden!
Groetjes,
Nynke Hartvelt | Internet

EZIYOOOOO!

KULUM





twitter.com/maartenblonk

Op reis naar:
Ik rij elke dag op de A2 en A9 tussen Utrecht en Haarlem. Ik hou van autorijden!



Speelt:
PES 2012, World of Warcraft, FIFA 12, MW3 en zo'n beetje alles wat uitkomt, moet ik even geprobeerd hebben.



Op deze pagina krijgt elke maand één redacteur de ruimte om in z'n eigen stijl over flauwe en minder flauwe kul te schrijven. Deze maand mag Maarten z'n eitje leggen.

N3RD

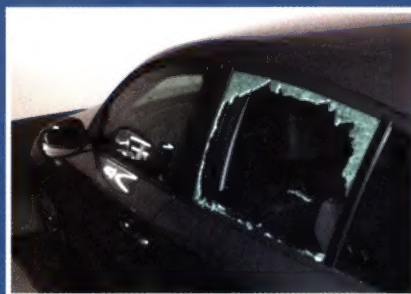
Op verjaardagen van halve kennissen heb je altijd dat onvermijdelijke gesprek dat gaat over 'wat jij eigenlijk doet in het dagelijks leven'. ('Oh, dus je speelt de hele dag SPELLETJUHHHS!?") Maar hoewel jullie allemaal weten dat alles en iedereen hier op de redactie een freak is als het op videogames aankomt, zijn er ook nog andere dingen die me bezighouden, naast het werken voor Power Unlimited - het allermooiste merk dat er bestaat.



Zo durf ik er een wedje om te leggen dat ik de meeste hoofddeksels heb van iedereen... bij elkaar! Daarnaast heb ik waarschijnlijk de grootste schoenencollectie en sta ik in de online wachtrij op het moment dat er een paartje limited Jordans gereleased wordt. Ik ben een nerd, niet alleen als het op gamen aankomt.

SCHIJTZIEK

You don't mess with a man's car! Je moet niet met je poten aan m'n spullen komen. En al helemaal niet aan mijn auto! Toch



gebeurde het. Ik (of liever gezegd m'n auto) was afgelopen jaar drie keer de lul door dwazen die zich zo nodig moesten uitleven. Maar ik blijf rustig. @#$%^&*!!!

VOETBAL

Voetbal vind ik verreweg de leukste sport om te kijken en te beoefenen. Elke week moet ik ook weer aantreden in de zaal. Dan gaat de knop even om en is het allerbelangrijkste: winnen!
Ik heb laatst trouwens ontdekt dat ik bijna alle sporten oké vind, zolang er maar een bal in het spel is. Hardlopen, schaatsen, wielrennen en meer van dat soort conditieshit vind ik saai om te doen en nog saaier om naar te kijken! De Tour de France zeg je? Meh.



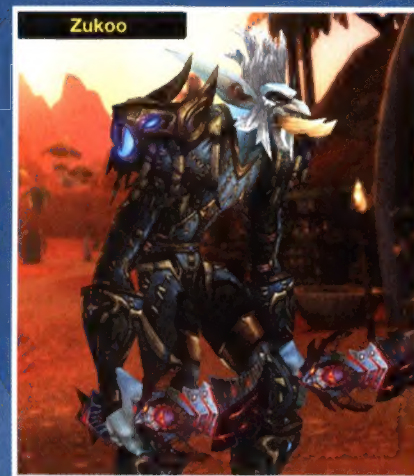
DRINKT MOMENTEEL



Ik ben een liefhebber van een goede bak koffie en een ambachtelijk biertje. Maar sinds ik bij een whiskyproeverij ben geweest, geniet ik ook van dit heerlijke levenswater. Voor m'n laatste verjaardag heb ik maar liefst zes flessen gekregen! Tja, je weet wat ze zeggen hè: 'Geniet, maar drink met Maarten!'

Toch ben ik na het Ajax Champions League debacle helemaal klaar met het kijken naar voetbal. Scheidsrechters, belchinezen, hele teams en die Blatter maken er één grote corrupte bende van. Het feit dat camera's bestaan en bij elke andere sport gebruikt worden, negeren ze bij de FIFA. Mijn oplossing: elke coach heeft drie veto's, die kan hij inzetten bij twijfelgevallen. Met de camera wordt binnen twintig seconden besloten wie er gelijk heeft. Heeft de coach ongelijk, dan verliest hij z'n veto en houdt er twee over. Het spel ligt maximaal één minuut stil. Deal?

WOW



Oké, eigenlijk is World of Warcraft een spel, maar voor mij is het meer een crackverslaving. World of Warcraft is een game die ik al zes jaar helemaal kapot speel. Gewoon lekker rustig ronddwalen en een beetje chatten, dungeons doen, vissen of gewoon een rondje vliegen en bloempies plukken. Word ik rustig van. Wat zeg je? Is je aandacht weg? Oké, ik ga er in mijn volgende KULUM wel over verder.



Power Spy

- De Wordfeud-rage heeft natuurlijk ook de redactie bereikt. De hele dag lopen de redacteuren met hun smartphone woordjes heen en weer te schuiven.

- Zelfs Ed doet mee. Hij speelt alleen tegen de redacteuren en altijd met de woordjes 'deadline', 'inleveren' en 'baklappen'....

- Overigens zijn de redacteuren niet alleen blij met Wordfeud omdat het een leuk spel is, maar ook omdat de game het bewijs levert dat ze helemaal niet zoveel spelfouten maken. Worden als 'deist', 'slurg' en 'krut' blijken wel degelijk te bestaan.

- JJ speelt als enige nauwelijks Wordfeud. Hij kan zoals bekend niet zo goed tegen zijn verlies, en waar een controller nog wel stuitert als je hem wegsmijt, doet een iPhone dat toch een stuk minder lekker.

- Twisted Metal doet zijn naam eer aan. Niet alleen omdat de gameplay twisted is, maar je vingers ook als je het te lang speelt.

- Peter Molyneux stapt op bij Microsoft en Lionhead. Hij gaat lekker de vrije onafhankelijke gast uithangen bij indie-developer 22 Cans.

- Als hij nu maar niet over een jaartje zegt dat dit de slechtste stap uit zijn carrière was, maar dat ie het nu goed gaat doen.

- Aan de andere kant is het niet alleen maar balen dat Molyneux weg is bij Microsoft en Lionhead. Wie weet krijgen we nu een keer een goede Fable.

- Vlak voordat Peter weg ging, gaf hij nog even in zijn bekende stijl aan dat achteraf gezien de tijd nog niet rijp was voor de demo van Milo en Kate die hij op de E3 toonde. De industrie was er volgens hem nog niet klaar voor.

- De Powerspy denkt dat de industrie misschien niet klaar is voor, maar wel klaar is met Peter Molyneux.

»

Verrassende move

Peter Molyneux wordt onafhankelijk

Peter Molyneux vertelde eind vorige maand tot ieders verrassing dat hij vertrekt bij Microsoft Studios.

door **JJ**
twitter.com/GKJJ

Het kwam als een donderslag bij heldere hemel. Een paar dagen nadat Microsoft glorieus en ronkend Halo 4 in de spotlights had gezet en Jan kwijlend van genot door San Francisco hinkelde, meldde Peter 'mijn-vorige-game-was-kut-maar-bij-de-nieuwe-komt-het-allemaal-goed' Molyneux dat hij Microsoft Studios en Lionhead ging verlaten. En wel voor de net opgerichte en onafhankelijke studio 22 Cans.



Hoewel niemand deze move begreep (waarom een toppositie met een dik salaris inruilen voor een onvoorspelbare toekomst bij een developer die nog niks bewezen heeft), snapte ik het wel. Ik denk dat Peter gewoon weer vrij wilde zijn. Vrij in zijn hoofd om dingen te maken zonder deadlines en de druk om te moeten scoren.

Peter is toch een soort van visionair (dat denkt ie in ieder geval zelf) terwijl bij Microsoft gewoon kaskrakers gebakken moeten worden. Bij een indie is die druk veel minder groot. Daarom meldde Molyneux ook meteen dat hij stoere en gedurfde dingen gaat doen bij 22 Cans.

Het zou me trouwens niets verbazen als Peter al met Microsoft een soort van deal heeft gesloten dat de eerste games van 22 Cans bij hen zullen worden uitgebracht.

Fable: The Journey is het laatste project van Molyneux bij z'n oude werkgever.



Een serie om op te bouwen

Eindelijk weer een SimCity

A long, long time ago speelden we bij de PU massaal City Building-games. Met SimCity als absolute koning van het genre. Niks kapot schieten en slopen, bouwen was het ding!

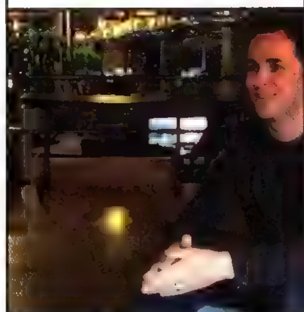
door **Jan**
twitter.com/janmeijroos

Aan de populariteit van het bouwen kwam net zo snel een einde als het genre was opgekomen. Zelfs in het RTS-genre werd vechten en slopen ineens een belangrijker onderdeel dan resourcemanagement en creëren. Tot afgelopen maand! Toen kondigde EA een nieuwe SimCity aan, en reken maar dat ik daar blij mee ben.

En ik ben niet de enige die de aankondiging van SimCity (5) met luid gejuich ontving. De serie blijkt nog steeds een speciale plaats in te nemen in de harten van velen. Er waren de afgelopen jaren weliswaar goede alternatieven in het genre, zoals de Anno-spellen en de City XL-serie, maar die konden toch niet dat speciale SimCity-gevoel bij mij teweeg brengen. Als één ontwikkelaar het citybuildgenre weer opnieuw op de kaart kan zetten, is het EA Maxis wel!

Dus ja, de tijd is er rijp voor, zeker met de trend van reboots van de afgelopen tijd (Syndicate, Deus Ex, Hitman etc.) Vandaar dat ik verderop in deze PU meteen los ga over deze game!

"Tripple A's die puur gefocust zijn op schaal, graphics en zoveel mogelijk verkopen, zijn als een kankergezwel."



Assassins Creed III Creative Director Alex Hutchinson is lekker genuanceerd



De aankondiging van SimCity werd overal met gejuich ontvangen.

"Japanse games zuigen!"



Phil Fish, designer van Fez zegt waar het op staat

Hebbuuuuh!

Portal gun in het echt

door **Jan**
twitter.com/janmeijroos

Over sommige dingen moet je niet te veel nadenken, die moet je gewoon kopen!

Alle fans van de Portal-games van Valve: opgelet! Neca, een bekende prop- en replicafabrikant, heeft een life size Aperture Science Handheld Portal gemaakt.

De Portal Gun met oranje en blauwe lampengloed is te koop voor 16000 Japanse Yen (ruim 200 dollar). Je weet dat het wilt!



5 Redenen

Waarom de nieuwe Xbox geen discs meer moet krijgen

De opvolger van de Xbox 360 zal volgens insiders geen fysieke discs meer krijgen; de games worden alleen nog digitaal gedistribueerd. Of het waar is, blijft afwachten maar wij weten wel waarom dit een goede move zou zijn.

door **Jan**
twitter.com/janmeijroos



Hopelijk komen we binnenkort te weten hoe de nieuwe Xbox er wél uitziet.

1. **Geen gedoe meer met krassen op de disc**
   Dat probleem blijft zo nu en dan de kop opsteken bij de oude Xbox 360 en dat is dan natuurlijk history.
2. **Games kunnen goedkoper worden**
   Er is geen verpakkingsmateriaal meer nodig, geen opslagmedia, geen fysieke distributie... - kostenbesparend dus.
3. **Beter voor het milieu**
   Er is geen verpakkingsmateriaal meer nodig, geen opslagmedia, geen fysieke distributie... - veel schoner dus.
4. **Het moet er sowieso een keer van komen**
   Er komt een tijd dat entertainment hoofdzakelijk digitaal genuttigd wordt. Iemand moet het voortouw hierin nemen en dat kan dan maar beter een grote, bekende partij zijn,
4. **Het scheelt kasten vol games**
   Games weggooien, het blijft lastig. Dus proppen we alles in kasten en blijven we stapelen op planken. Als alles digitaal is opgeslagen, hebben we allemaal een veel opgeruimder huis.

'Stick-er in Gabe'

Fat brother is watching you

Terwijl de hele wereld zit te wachten op nieuws over Half-Life 3, krijgen we alleen maar andere dingen van Valve te horen.

door **JJ**
twitter.com/GKJJ

Ook Gabe Newell, de baas van Valve, doet of de Half-Life-serie nooit bestaan heeft en bazelde op de Game Developers Conference vrolijk verder over andere ongelooflijk belangrijke zaken. Zoals de mogelijkheid dat zijn toko misschien wel kekke hardware gaat maken (Steam Box) om een aanval te doen op Apple TV.

Met de Steam Box kun je namelijk games naar je TV streamen. Klinkt cool, maar Half-Life 3 is zes keer cooler.

Grappig was wel dat iemand heel San FRancisco, waar de Game Developers Conference werd gehouden, vol had geplakt met stickers van het gezicht van ome Gabe. Waarom weet niemand.

Er waren flinke stickers nodig om de nog immer uitdijende plofkop van mister Newell er op te krijgen.



En nee, ook op die stickers geen woord over Half-Life 3. Tuurlijk niet...

Kwallebal

Justin Bieber in NBA 2K12?

Het gerucht gaat dat kwalletje Bieber een rol krijgt in de nieuwe NBA 2K-game.

door **JJ**
twitter.com/GKJJ



Laten we hopen dat die dweep er alleen in zit om heel hard met Blake Griffin overheen te dunken.

Hoe en wat weten we niet, maar het bericht dat Justin Bieber in NBA 2K12 als speelbaar personage z'n opwachting zal maken, deed mij als NBA-fan wel effe schrikken. Ik weet dat bekende gezichten belangrijk zijn in games, maar van Michael Jordan naar Justin Bieber gaan, dat is me nog al wat.

Power Spy

- Het is toch wel netjes dat Ronaldo en Messi tijdens hun echte wedstrijden rekening houden met FIFA 12. Ze scoren nu net als wij drie à vier keer per match.
- Maarten heeft onlangs een bezoek aan de kapper gebracht en zijn haar gekortwiekt.
- Overigens zit er nog steeds meer op zijn kop dan op alle schedels van de oude garde PU-redacteuren bij elkaar.
- Opmerkelijk trouwens dat de laatste aanwinsten op de redactie allemaal flink behaard zijn.
- Maar goed,zo was de rest aanvankelijk ook, maar na een paar jaar PU zag het er opeens een heel stuk anders uit.
- HD-remakes zijn momenteel helemaal de shit. Iedereen doet het. Na Jak & Daxter en Silent Hill nu weer Metal Gear Solid.
- Kun je eindelijk een keer goed zien hoe lang de cutscenes zijn in die game.
- Al die opfrisbeurten komen overigens uit de visagie-wereld overgewaaid. Vrouwen doen al jaren aan HD-remakes.
- De Powerspy wil daar wel aan toevoegen dat dit bij games vaak beter uitpakt.

»



OPNIEUWS

Mafia III in de maak





Jongens wat was Mafia II toch een heerlijke game (zie screen). Die sfeer, het verhaal, de cast... als ik eraan terugdenk, wordt mijn Glazen Bol weer warm.

Vandaar ook de volgende voorspelling: Mafia III is in de maak bij 2K Czech en ik verwacht op, rond of vlak na de E3 een aankondiging. Dat zou toch an offer we cannot refuse zijn... eh?

Griezelig goede Move-game

Datura

Games die goed gebruik maken van motion controls zijn een zeldzaamheid, maar op de GDC speelde ik er eentje.

door **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Datura is een game van het Poolse Plastic Studio, gemaakt in samenwerking met Sony Santa Monica Studios. Dus voor de Move.

De bewegingen die je met die lichtgevende toverbol maakt, worden vertaald naar bewegingen van een hand in beeld, daarmee kun je dingen pakken en gebruiken.

Aldus verkende ik een spookachtig bos met vreemde attributen, waaronder een schietkraam. Het deed me qua sfeer een klein beetje aan The Path denken, maar ook aan het ouwe klikavontuur Myst.

Het interessantst was het moment waarop ik kon kiezen om met een pikhouweel, óf een vrouw te redden die onder het ijs lag óf een schat te pakken die zich ook onder het ijs bevond. Toen ik de vrouw had gered, werd het iets minder mistig in het bos, wat volgens mij op een meta-niveau iets te betekenen heeft, een beetje zoals bij Flower, waar het spel me ook aan deed denken.

Een in meerdere opzichten intrigerend en fascinerend spel, dat Datura.



"We willen nog steeds van autoliefhebbers gamers maken en van gamers autoliefhebbers."



Forza Motorsport-goeroe Dan Greenawalt heeft een missie

"Ik zou het moeilijk vinden om terug te gaan naar de traditionele controller."


Peter Molyneux is hooked aan Kinect sinds zijn Fable The Journey

Bruut geweld voor XBLA

Bloodforge: downloadable bloedfonteinen

Tussen de vele puzzelspellen en geinige minigames (gaaaap) op de GDC (zie ook elders in dit nummer), trof ik eveneens een bloederig ogend spel voor Xbox Live Arcade.



door **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Bloodforge is niet alleen behoorlijk bloederig, maar ook nog eens heerlijk bruut om te spelen.

Laat ik even heel kort door de bocht gaan: Bloodforge levert God of War-gameplay in Skyrims kerstkaartdecors, met graphics die soms een heel klein beetje gek en cartoonachtig zijn beschaduwd (denk aan El Shaddai of een wat minder abstracte variant van MadWorld), maar dan met de groteske griezels uit Dante's Inferno. Of zoiets.

Het was in elk geval allemaal heerlijk lomp, simpel, bruut en aangrijpend. Terwijl ik het spel speelde, voelde ik me ook helemaal de baas van San Francisco, mede doordat de mensen rondom me, bij elke vertraagde, godsgruwelijk wrede amputatie en bloedspuitende snijwond, oeh en aaaaah riepen.

Hou dit spel in de gaten wanneer de titels die ik in dit stukje noemde je wel kunnen bekoren.

De RPG is weer helemaal hot

Mass Effect 3 verkoopt als een dwaas

Lang heeft EA gedacht dat Mass Effect een lastig te verkopen game was. Want RPG, want diep, want veel verhaal, etc. De verkoopcijfers van de eerste week na de launch van deel 3 laten echter het tegendeel zien.

In de VS vlogen er binnen een dag 800.000 stuks van Mass Effect 3 over de toonbank. En daarmee is het alweer de derde dikke RPG-hit van 2012 na Skyrim en Final Fantasy XIII/2.

Okay, Modern Warfare 3 en FIFA 12 zijn van een andere orde, maar de RPG lijkt helemaal terug van weggeweest. Zelfs het onbekende Kingdoms of Amalur verkoopt goed en straks laten Diablo III en The Witcher 2 (op Xbox 360) de kassa's zeker opnieuw rinkelen.

Ik ben zelf weliswaar geen RPG-fan, maar ik snap heel goed waarom RPG's het momenteel zo goed doen. Het is een antwoord vanuit de community op de nadruk die veel publishers leggen op de multiplayer waardoor games vaak met singleplayers worden uitgebracht van nog geen zes uur.

In tegenstelling tot wat veel uitgevers denken, wil de meerderheid van de gamers juist wel een lange singleplayer. Multiplay is leuk, maar daar worden meestal een of twee games voor gebruikt, en dat een paar jaar lang. En welk genre biedt nu echt uren en uren singleplay? Precies!

Volgens mij moeten developers wel oppassen, want hoogstwaarschijnlijk gaat iedereen nu RPG's maken in de hoop snel te cashen. Maar een RPG is wel wat anders dan een shooter. Een goede RPG maken, dat kunnen er maar weinig.

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ



Het ultieme lijstje

Wat vinden developers zelf cool?

Het aantal Game Awards zijn bijna niet meer te tellen. Elke gamewebsite met meer dan een halve volger doet aan Awards, die meestal gekozen worden door de journalisten zelf of de lezers/kijkers.

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

Interesssanter is natuurlijk onderstaand lijstje waarin de mensen die zélf games maken, aangeven wat zij de beste spellen vinden. En als je goed kijkt en deze Game Developers Choice Awards met onze eindejaarslijstjes vergelijkt, dan zie je opvallend veel overeenkomsten. Je zou bijna denken dat wij er ook verstand van hebben...



Skyrim was volgens gamedevelopers de beste game van het afgelopen jaar.

- **Game of the Year:** *The Elder Scrolls V: Skyrim* **(Bethesda)**
- **Best Narrative:** *Portal 2* **(Valve)**
- **Best Game Design:** *Portal 2* **(Valve)**
- **Best Technology:** *Battlefield 3* **(DICE)**
- **Best Visual Arts:** *Uncharted 3: Drake's Deception* **(Naughty Dog)**
- **Best Debut:** *Bastion* **(Supergiant Games)**
- **Innovation Award:** *Johann Sebastian Joust* **(Die Gute Fabrik)**
- **Best Handheld/Mobile Game:** *Superbrothers: Sword & Sworcery EP* **(Capy Games/Superbrothers)**
- **Best Audio:** *Portal 2* **(Valve)**
- **Best Downloadable Game:** *Bastion* **(Supergiant Games)**

Power Spy

- Opeens was daar het gerucht dat er een GTA-game voor de PS Vita aankomt. Het zou gaan om Vice City Nights.
- De Powerspy weet van niks, behalve dan dat de titel klinkt als een gay pornofilm.
- JJ is opeens veel minder happig om de PS Vita in de PU als PSV aan te duiden. Hoe zou dat nou komen?
- Consternatie toen bleek dat een bug in Xbox Live er voor zorgde dat alle achievements en je totale gamerscore in het niets oplosten.
- En ga dat maar eens aangeven bij de politie.
- Inderdaad, gevalletje 'da's pech, achievements weg'.
- Dat Microsoft die achievements liet verdwijnen, is overigens wel weer een hele achievement.
- Tienduizenden gamers waren niet happy met het einde van Mass Effect 3 en eisten via een online petitie een nieuw slot.
- Maar wat voor einde willen die tienduizenden dan? Ze hebben allemaal weer een andere smaak, toch?
- Tip van de Powerspy: vlak voor het eind stoppen en de rest er zelf bij verzinnen.
- In ieder geval kun je niet ontkennen dat het huidige einde een Mass Effect had.
- Sega heeft gemeld dat er niet nog meer Sonic 4-episodes komen.
- Blijkbaar liep de DLC niet zo hard als de hoofdrolspeler zelf.
- Team PU met Maarten en Tjeerd verloor de finale van het FIFA Street toernooi in Amsterdam tegen Inside-Gamer. Triest was wel dat de heren van IG (geheel volgens gamer tradities) vals speelden door een niet journalist in te huren als straatvoetballer.
- Oftewel een gast die meer een 'outside gamer' was.

»

Power Spy

- Maarten die net zo goed tegen zijn verlies kan als Wilders tegen moslims, is daarna drie dagen lang niet op kantoor gezien.

- De winnaars mochten namelijk een Europese voetbalreis naar keuze + tickets voor de wedstrijd uitkiezen.

- Had Maarten eindelijk Wouter eens kunnen meenemen naar Veendam tegen Emmen.

- Mag het woord 'Powerspy' ook in Wordfeud! Nee? Miserabel kutspel.

- THQ heeft de naam '1666' laten registreren voor een nieuw spel.

- Of zou het aangeven hoeveel dollars het bedrijf nog op hun rekening heeft staan?

- De voormalige baas van Sony Europa, Phil Harrison, is de baas bij Microsoft Game Studio's geworden. Hardcore gamers kunnen hun hart vasthouden, want de grootste prestaties van Harrison bij zijn vorige werkgever waren de EyeToy en de Move...

- Zou Phil weten dat Microsoft de Kinect al heeft?

- De Powerspy juicht het toe dat ook landen buiten Japan, Amerika en Engeland games maken, maar zorg dan wel dat je jouw spel een slimme titel meegeeft. Want wie bij de Spaanse studio Pendulo heeft de titel Yesterday bedacht?

- Krijg je dus straks: 'Yesterday will be released tomorrow'.

- Wel filosofisch...

- Dat wij bij de PU wel eens spelfouten maken, dat mag bekend zijn. Maar dat publishers spelfouten op de doosjes van hun games laten staan, is toch wel wat slordiger.

- Zo kon je vorige maand al lezen dat de Ed van Capcom had zitten slapen, want 90.000 Resident Evil Revelations werden naar de winkels gebracht met het woord 'Revelaitons' op de voorkant.

»

OPNIEUWS

Neerlands hoop verovert Amerika

Even bijpraten met Vlambeer

Notch (van Minecraft) noemt Jan Willem (van Vlambeer) zijn favoriete developer, Vlambeer wordt met hun spel Ridicilous Fishing genomineerd voor Best Mobile Game op de GDC, Vlambeer geeft op GDC een lezing over wat het voor hun betekende dat dit spel ruim voor verschijning in de Appstore al was gekloond, er wordt een documentaire over Vlambeer geschoten, en Vlambeer staat groot in de New York Times. Tijd om even bij te praten met Rami (de andere helft van Vlambeer).

door **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

PU: Jullie zijn beroemd man! De New York Times is best een grote krant, schijnt!

De New York Times was bij onze presentatie op de GDC en wilde ons even interviewen over het onderwerp. Om dan bij terugkomst in Nederland meteen een halve pagina groot je hoofd en je artikel in die krant te zien staan, is op alle niveaus onwerkelijk.

In onze presentatie stelden we dat de manier om klonen tegen te gaan niet justitiële actie is of een vijandelijke houding richting klonen. De oplossing is om het publiek te laten zien hoe persoonlijk en moeilijk het is een game te maken, de waarde van originele games aan te kaarten en mensen te laten zien dat klonen alle originele games in gevaar brengen.

PU: Gaan jullie nu naast jullie schoenen lopen?

Wij naast onze schoenen lopen? Dat zal moeilijk worden. We zijn beiden ongelofelijk zelfkritisch en eigenlijk werken we ons voornamelijk dood. We zijn zo druk met Ridiculous Fishing, Super Crate Box iOS en een aantal nog niet aangekondigde dingen, dat we amper tijd hebben om ons 'succesvol' te voelen.

PU: Houden jullie nu eens op over die klonen?

Wat veel mensen niet weten, is dat die kloon ons bijna de kop heeft gekost, simpelweg omdat we er compleet gedemotiveerd door raakten. Als independent developer stort je je hele hebben en houden in je game omdat je gelooft dat die game speciaal is - je hebt geen enkele garantie dat je spel begrepen wordt, of zelfs maar dat je je investeringen terug zal verdienen.

Als je dan iedere keer dat je je computer opstart, weer denkt aan hoe iemand anders met de eer van jouw werk strijkt, dan komt dat moment waarop je lekker fanatiek aan de slag gaat gewoon even niet meer.

De kans om op de GDC te spreken over het onderwerp stelt ons dan ook gerust. Wij hebben ons best gedaan en zullen dat blijven doen. Al is het maar omdat als iemand anders ooit gekloond wordt, we willen dat hun verhaal óók gehoord wordt.

"We hebben de complete verhaallijn voor Halo 4, 5 en 6 al in ons hoofd zitten."



343 Studio creative director Josh Holmes denkt graag vooruit

"Ik denk dat de Wii U voor Nintendo een soort Dreamcast wordt."



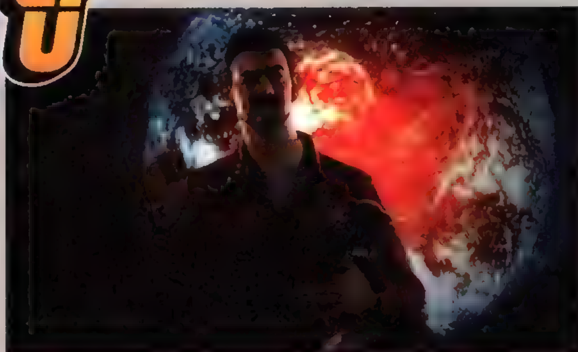
Videogame-analist Michael Pachter ziet weinig brood in de Wii U

Van links naar rechts: fanboy, Jan Willem, Rami, fanboy.





Wil je de PU baklappen ook eens 'in levenden lijve' aanschouwen? Kijk dan naar PU.NL/PU-TV



WARD ALS 'THE ABUSIVE MAN'

In de Mass Effect 3 Liveshow op PU-TV deed de 'Abusive Man' zijn intrede. Een mysterieus figuur die ons de opdracht gaf om boeken te gaan lezen. Boeken over Mass Effect. Omdat deze man geletterdheid zeer op prijs stelt, is hier nogmaals zijn oproep. Speciaal voor degenen die de eerste gemist hebben.



http://www.pu.nl/abusiveman



ASSASSIN'S CREED III

Assassin's Creed III wordt iets heel speciaals. Tenminste, dat beweert Jan. Diezelfde Jan beweerde ook al dat een naakte Stacey Rookhuizen echt een reden was om de Playboy te kopen en dat een mannenshawl een handige accessoire is. Jan maakt duidelijk waarom hij in het geval van AC III wél gelijk heeft.



http://www.pu.nl/ac3preview



COMMENTAAR | JAN

twitter.com/janmeijroos

Dishonored gaat het helemaal maken

Ik heb het zelf nog niet fysiek gespeeld maar ieder screenshotje, ieder artworkje en ieder ingame filmpje dat van Dishonored wordt vrijgegeven, pluis ik helemaal van voor naar achter uit. Waarom? Omdat Dishonored iets bijzonders doet.

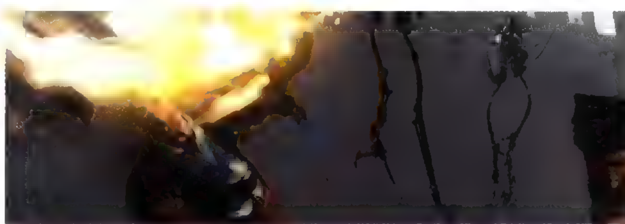
Ja, het spel speelt leentjebuur bij Deus Ex, BioShock, Thief en (qua vibe) bij Half-Life 2 maar je kunt slechtere inspiratiebronnen hebben. En laten Half-Life, Thief, Deus Ex en BioShock nu net vier games zijn die heel hoog op mijn lijstje staan van beste franchises aller tijden.

Bovendien kent Dishonored door zijn unieke grafische stijl een instant coolness die ik in lange tijd niet heb gezien, en het creëren van een uniek universum met een eigen smoel, dat gebeurt tegenwoordig nog maar zelden.

Vrijheid om guns blazing of stealthy te spelen is weliswaar niet nieuw, maar in Dishonored lijk je meer vrijheid dan ooit te hebben. Je hebt vaste missies maar hoe je ze speelt en wat je route wordt, daar zijn tientallen varianten op.

In Dishonored kun je onder andere de tijd stilzetten, een rat of vis overnemen, vechten met sabels en pistolen, klimmen en klauteren én een roedel ratten richting een vijand sturen om deze helemaal te laten opvreten... en dat alles gevat in een originele Steampunk Art Deco look!

Je begrijpt; elke dag dat ik langer op deze game moet wachten voelt als oneervol.





Wishlist Pre-E3

De beurs der beurzen komt er weer aan, de tickets zijn geboekt, de koffers bijna gepakt. Toen ik in mijn Glazen Bol keek wat we de komende E3 kunnen verwachten, zag ik slechts vage beelden waarop ik nog geen harde voorspellingen durf te baseren. Maar wat zou het een feest zijn als mijn bolletje gelijk had.

door **Jan**
twitter.com/janmeijroos

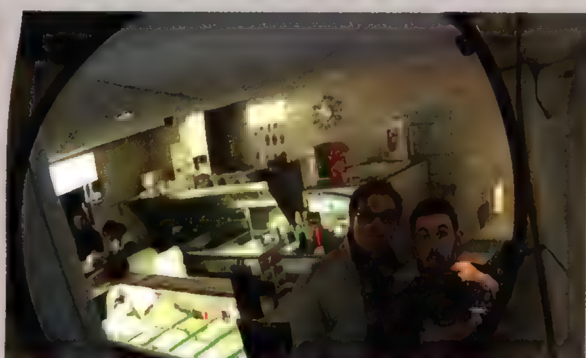
* Microsoft toont een glimp van haar nieuwe console. De eerste vage maar indrukwekkende features worden onthuld, waarbij met name de horsepower indruk maakt.
* Resident Evil 6 wordt behind closed doors getoond, en blijkt helemaal geen Gears of War-kloon met zombies.
* Tomb Raider maakt opnieuw haar opwachting en Lara ziet er nog lekkerder uit dan vorig jaar.
* Sony toont tijdens z'n persconferentie de eerste beelden van God of War IV.
* Nintendo belooft dat iedereen die op hun persconferentie aanwezig is, een Wii U krijgt. Een nieuwe Zelda is een launchgame.
* Killzone en Call of Duty zijn speelbaar op de PS Vita.
* EA toont de nieuwe Command & Conquer; iedereen wordt opnieuw verliefd.
* Eidos Montreal toont behind closed doors eindelijk ingame beelden van Thief IV.
* Ubisoft rockt de show met Far Cry 3, Assassin's Creed III en de nieuwe Splinter Cell.
* Hitman Absolution is zo vet dat iedereen zijn hoofd kaal scheert en een maatpak bestelt.
* BioShock: Infinite blijkt nog beter dan we al dachten.
* Nintendo komt met een 3DS Light.
* Forza Horizon blijkt een hele vette racegame te zijn.
* The Last of Us ontroert het publiek.
* Star Trek wordt weer hip dankzij nieuwe game.
* John Riccitiello kondigt aan dat EA Rockstar heeft opgekocht, trekt zijn broek uit en toont een GTA V tatoeage op zijn witte bilpartij... Okay, that's not gonna happen, maar het zou wel lachen zijn!

Volgende maand... het vervolg van de Pre-E3 Wishlist.

Power Spy

- Maar Capcom maakt die fouten wel vaker; zo werd boxart van Azura's Wrath gespot met de woorden 'nearimpossable chanllenges' terwijl een trailer voor Steel Battalion eindigde met de credits voor 'Capcpom'.
- Dus als de teksten en bijschriften bij de volgende PU ineens een stuk minder grappig zijn, dan weet je welk bedrijf Ed heeft aangekocht.
- Hadden we het al over het eind van Mass Effect 3 gehad? Ontwikkelaar BioWare heeft beloofd om het veelbesproken slot met de gamers te bespreken als meer mensen het spel uitgespeeld hebben.
- De developer wil niet beloven dat deze discussie wel een happy end heeft.
- Jan was afgelopen maand voor de zoveelste keer in de VS dit jaar. Nog eén keer en hij mag straks meestemmen bij de Amerikaanse presidentsverkiezingen.
- De laatste tijd zijn er veel open bèta's waaraan gamers kunnen meedoen. Heel leuk, maar de Powerspy vindt het toch allemaal een beetje klinken als een hele nare ziekte.
- 'Dokter, dokter, ik heb overal pijn de laatste tijd.' 'Meneer, ik denk dat u last heeft van open bèta.'

Hier de 'hoogstepunten' van de afgelopen maand.



EEN AVONDJE BIJ SLAM!FM

Elke dinsdagavond zitten onze jongens van PU.nl bij SLAM!FM om op radio én tv te lullen over gossip en games. Ward en Tjeerd namen een keer een camera mee om iedereen eens te laten zien hoe zo'n avondje SLAM! zo'n beetje in z'n werk gaat.

http://www.pu.nl/slam



iPad 3 of iPad 2.5?

Nieuwe iPad stelt ietwat teleur

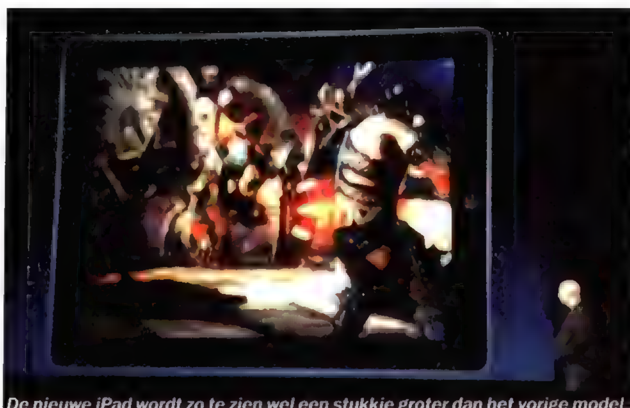
In de weken voorafgaand aan de presentatie van de nieuwe iPad, deden de wildste geruchten de ronde. Als je de media mocht geloven, kun je straks zelfs strijken met je iPad 3.

door **Jeroen**
twitter.com/jeroenroding

Het geloof in Apple is blind, op het religieuze af. Het bedrijf kan volgens velen niets fout doen en, toegegeven, ook ik ben een Apple-fanaat. Toch stelt The New iPad, zoals hij heet, mij op het eerste gezicht een beetje teleur.

Tuurlijk, dankzij het Retinascherm wordt de beeldresolutie een stuk hoger en dat maakt het lezen van boeken en tijdschriften op je iPad bijzonder prettig en het levert prachtige beelden op bij het gamen (Epic liet een demo zien van Infinity Blade Dungeons en dat zag er heel slick uit).

Maar de feitelijke stap die The New iPad zet ten opzichte van de iPad 2 is nihil, en toont wat mij betreft aan dat ook Apple een heel normaal bedrijf is dat z'n producten puur maakt om te cashen.



De nieuwe iPad wordt zo te zien wel een stukkie groter dan het vorige model...



MAX PAYNE 3

Rockstar Studios heeft de Max Payne-franchise overgenomen van Remedy en de fans hopen vooral dat het die knakkers lukt de essentie van de serie, bullettime, in al z'n glorie te doen herleven. Wat Jan betreft is die missie volledig geslaagd... in singleplayer én multiplayer!

Max Payne 3 komt precies op tijd. Nou ja, niet letterlijk natuurlijk want de game is al een paar keer uitgesteld, maar Rockstar brengt wel iets terug wat ik lang gemist heb in games: bullettime! Nadat de Finnen van Remedy deze vertraagde shootouts introduceerden, werd slow motion te pas en te onpas in games gestopt, tot men er een tijdje geleden ineens massaal genoeg van had. Nu ik uitvoerig met de preview-build van Max Payne 3 gespeeld heb (een aantal singleplayer missies en flink wat uurtjes multiplayer) merkte ik echter weer hoe tof die bullettime-feature kan zijn. Zelfs in multiplayer, waar ik aanvankelijk mijn twijfels over had, komt de zogenaamde USP van Max (unique selling point) opvallend goed uit de verf.

Jan **BELEEFT DE BULLETTIME VAN Z'N LEVEN**

Voor mensen die net pas inschakelen, een korte recap. De getormenteerde ex-cop Max Payne wordt door een oude kennis, Raul Passos, overgehaald New York te verruilen voor Sao Paulo. Daar werken de twee als beveiligers van de rijke familie Branco.
Echter, overal waar Max komt, raken bakken stront de ventilator. De vrouw van Rodrigo Branco, de aantrekkelijke Fabiana, wordt gekidnapt door de Comando Sombra bende. Het is het begin van een orgie van geweld, vertraagde shootouts en rondvliegende kogels die lichamen op bijna artistieke wijze doorboren.

Aan gort

Een van de levels speelt zich 's avond laat af in een enorm voetbalstadion. Op de middenstip moet een ruil plaatsvinden. Max en Raul droppen een sporttas vol losgeld in de hoop Fabiana vrij te krijgen. Uit het niets duiken echter leden op van de paramilitaire splintergroep Cracha Petro, die er met het losgeld vandoor willen gaan.
Werkelijk alle vertrekken van het voetbalstadion doorkruis je in je jacht op de tas met losgeld, terwijl je ondertussen zowel leden van de Cracha Petro als de Comando Sombra neerknalt.
Leuk is dat je overal in kunt; van de kleedkamers van de spelers, de douches, eretribunes en vergaderzalen tot de trofeeënkamer vol bokalen, foto's en prijzen; alles is toegankelijk en even gedetailleerd vormgegeven. Met name op de laatste locatie kun je heerlijk huishouden door vitrines, bekers, schalen, standbeelden en andere pracht en praal compleet aan gort te knallen.



Raadseltje: Deze coole gast wordt graag door baby's in de mond genomen.

Max Speen.



Dodelijk ballet

Een sleutelrol is hierbij weggelegd voor je signature move, de shootdodge, die je vanuit vele posities kunt uitvoeren: naar voren, opzij, naar achteren, vanaf een hoge trap naar beneden en ga zo maar door. In de lucht draai je alle kanten op om je guns te legen op geboefte dat links en rechts van je opduikt. De combinatie shootdodge en bullettime is hemels en verveelt nooit. Maak mooie kills en je bullettime-metertje vult zich. Zijn er (te) veel vijanden in de buurt? Activeer bullettime en zweefduik als een zwemmer van z'n startblok richting het geboefte en laat je dubbele guns je dodelijke ballet vervolmaken. Heerlijk!

Bullettime is echter niet alleen een lust voor het oog, maar ook pure noodzaak. Zonder vertraagde shootouts kom je bepaalde delen echt niet levend door.

Als je eenmaal de 'hang of it' krijgt, bieden bullettime en shootdodge tijdloos vermaak. Met name het neerschieten van de allerlaatste vijand voelt extra lekker omdat dit bruut in beeld komt via de inmiddels beruchte killcam. De camera volgt je laatste, dodelijke kogel en laat de impact ervan zeer vertraagd in beeld komen.

Speel je een deel van een level nog eens over, dan zul je merken dat die laatste kill altijd anders zal zijn. Vijanden reageren op een andere manier, positioneren zich elders en zelf hanteer je net even andere wapens of doe je een andere move. De actie is dus nooit gescript.



weetje • weetje

Er werken in totaal vier verschillende Rockstar studios aan Max Payne 3. Twee focussen zich op techniek en de gameplay, een op de PC-versie en een is helemaal toegewijd aan de multiplayer.
Het maakt duidelijk dat er voor Rockstar meer games bestaan dan GTA alleen.

Onveilige haven

Het tweede level speelt zich af op en rond een haven. Een level dat minder gelaagd is, en wat traditioneler dan het voetbalstadion. Pakhuizen, kantoortjes, opslagruimten, containers... dat werk. Minder origineel dan de omgevingen in het voetbalstadion maar niet minder bruut. Dit level speel je overigens alleen, terwijl in het voetbalstadion Raul als sidekick optreedt. Daar beschermt hij je deels met een sluipschuttersgeweer, maar later moet je hem weer safe van A naar B loodsen. Andere delen doorkruis je gezamenlijk.

In het havenlevel draagt Max een kogelvrij vest waardoor je wat meer vijandelijk vuur kunt incasseren. Net zo vertrouwd als doeltreffend: pak onderweg her en der potjes pijnstillers op en slik ze in om schade te reduceren.

Opnieuw anders

In beide levels geldt dat de vijandelijke A.I. gebruik maakt van cover en jij zal hetzelfde moeten doen. Het is de eerste keer dat Max Payne dat kan en het werkt gewoon goed. Met één druk op de knop plak je vast aan muurtjes,

> **"Een orgie van geweld, vertraagde shootouts en rondvliegende kogels."**

omheiningen, pilaren en kisten, van waaruit je de vijand op de korrel neemt.

Ook nu viel mij weer op dat tijdens het opnieuw spelen van een level, vijanden zich verschil-



Zijn het in de multiplayer 'allemaal MaxPaynen', of 'allemaal MaxPayns?'

lend gedragen. Soms bleven ze me opwachten, een ander keer kwamen ze agressief op me af gerend met een uzi in hun hand. Dat maakt de gameplay lekker onvoorspelbaar.

Dedicated multiplayer

Over onvoorspelbaar gesproken... de eerste keer dat Rockstar aankondigde dat Max Payne 3 een 'dedicated multiplayer' component zou krijgen, had ik zoiets van 'heeft de game dat nu wel nodig?' Toen vervolgens ook nog bekend werd dat bullettime geïntegreerd zou worden, had ik helemaal mijn twijfels. Hoe gaat Rockstar dat voor elkaar krijgen?

Het antwoord is eigenlijk heel simpel. Op het moment dat een speler bullettime activeert, worden alle spelers die hij in zijn line of sight heeft, vertraagd. De speler zelf wordt ook vertraagd maar kan als enige wel in real-time richten. Spelers die te ver weg zijn van de line of sight van de bullettime activerende speler, merken niets van die bullettime. Dat laatste kan nog wel eens gebeuren, want de maps zijn behoorlijk groot en uitgestrekt en laten maximaal zestien man tegen elkaar schieten.

Epische momenten

In de praktijk levert dit epische momenten op. Je staat boven op het dak van een gebouw en krijgt een nietsvermoedende vijand in de smiezen. Je neemt een zweefduik naar beneden, activeert bullettime, richt je vizier op de tegenstander en leegt je gun(s).

Het slachtoffer bemerkt de vertraging fysiek maar ook visueel (het beeld wordt een tikje wazig) en moet dan in een split second weg zien te duiken, of zich omdraaien en hopen dat zijn wapen en mikkunsten beter zijn dan die van de tegenstander.

Wat ook kan: je rent door een steegje en opeens vertraag je. Door op dat moment snel achter cover plaats te nemen, breek je de line of sight en reageer je weer normaal.

Meerdere ronden

De modi die ik heb gespeeld waren Small Payne Killer, Large Team Deathmatch (spreekt voor zich) en Large Gang Wars.

Die laatste is behoorlijk ambitieus en borduurt voort op verhalen en rivaliteiten uit de singleplayer campagne. Het doet denken aan de Assault mode uit Unreal Tournament of andere objective based modi van andere multiplayer shooters.





weetje • weetje

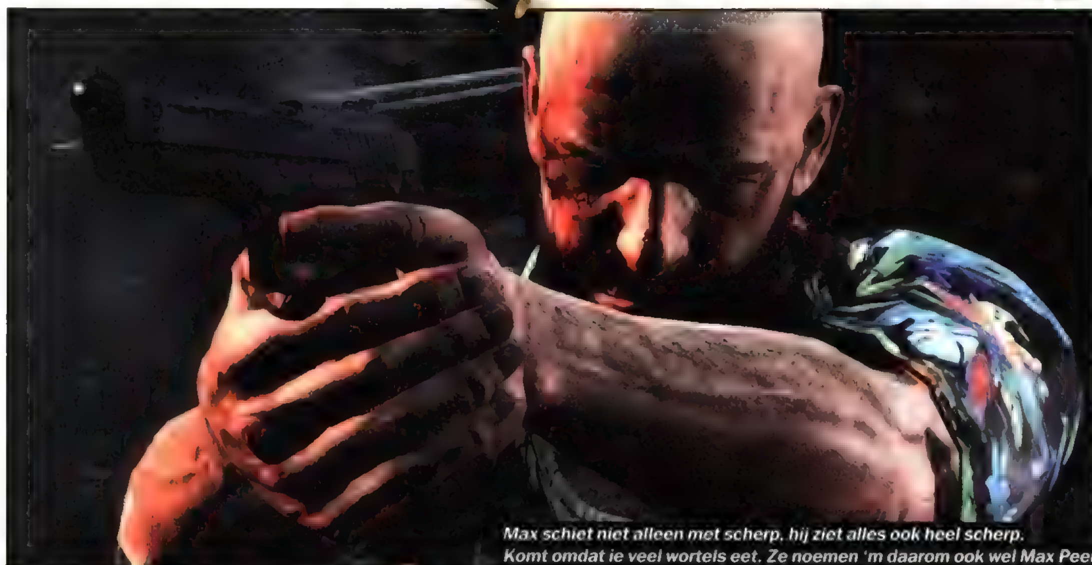
Wist je dat Sao Paulo meer inwoners heeft dan Nederland!

weetje • weetje

In de multiplayer kun je maximaal ranken tot level 50.

weetje • weetje

De PC-versie van Max Payne 3 verschijnt twee weken later dan zijn console broeders en wel op 1 juni.



Max schiet niet alleen met scherp, hij ziet alles ook heel scherp. Komt omdat ie veel wortels eet. Ze noemen 'm daarom ook wel Max Peen.

Je ziet gewoon dat ie net genoeg afstand houdt, zodat z'n shirt schoon blijft...



Het leuke is echter dat een potje uit meerdere ronden (een stuk of vijf) bestaat, en de doelen in iedere ronde afhankelijk zijn van de prestaties van ieder team. Faal je al in ronde één, dan is niet alles verloren maar zal je andere taken moeten doen dan wanneer je de eerste ronde gewonnen had.

De vijfde ronde is veelal een optelsom van de vorige vier, waarbij de partij die tot dan toe het beste heeft gepresteerd, minder leden van de tegenpartij hoeft neer te knallen dan de andere groep. Echter, de partij die feitelijk 'achterstaat', kan vechten voor wat ze waard zijn en nog steeds als overall winnaar uit de bus komen. Heel tof.

XP scoren

Small Payne Killer (dat suggereert dat er ook een Large Payne Killer mode komt, toch?) is even simpel als geinig.

De eerste die hier een kill maakt, wordt Max Payne, de tweede die een kill maakt, wordt Passos. Max en Passos zijn sterker, hebben meer painkillers en veel betere wapens, maar worden wel opgejaagd door de rest van de spelers. Dood je Max dan word jij Max, dood je Passos dan word je Passos. Als Passos en Max scoor je meer punten en dus meer XP, want jawel, ook Rockstar heeft goed naar de perks van Battlefield en Call of Duty gekeken. Je verdient sowieso in iedere modi XP, ook voor het looten van dode lichamen, het maken van veel headshots en het kundig gebruik maken van je arsenaal.

Burst

Het uitbouwen van je personages gaat behoorlijk diep. Je kunt twee enkelhandige wapens nemen en een wapen dat je meezeult met twee handen. Daarnaast kun je jezelf al dan niet uitrusten met kogelvrije vesten, granaten en allerhande 'Burst'. Dit zijn speciale krachten die je kunt activeren wanneer je adrenalinemeter volloopt.

De adrenalinemeter kent drie gradaties, waarbij elke gradatie net wat sterker is. Wacht je te



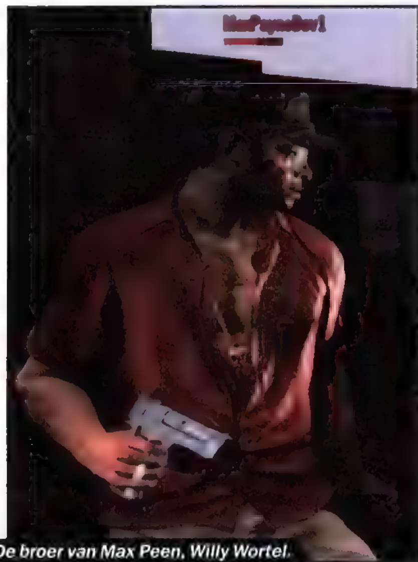
Zie je wel dat échte stoere kerels baarden hebben.



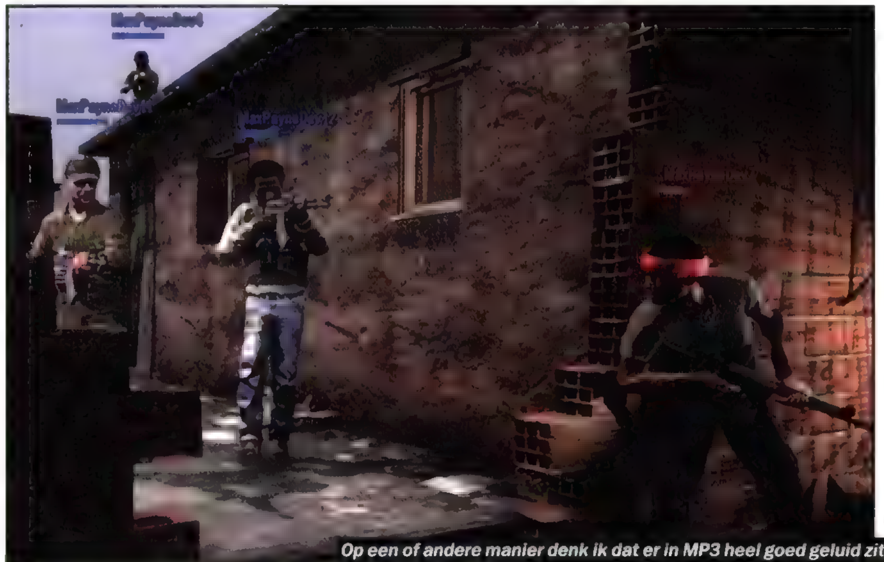
weetje • weetje

MP3 kent verschillende moeilijkheidsgraden met daarbinnen subtielere lagen. Je kunt namelijk instellen of je met honderd procent free aiming, een soft lock of een hard lock wilt spelen.

In het eerste geval bestuur je de richting van je cursor helemaal zelf, bij hard lock zal deze altijd automatisch op het hart van de bad guy gericht zijn en soft lock zit er een beetje tussenin. Dit geldt ook tijdens multiplayer, al dienen alle spelers in een en hetzelfde potje met dezelfde richtvoorkeur te spelen; zo blijven de kansen voor iedereen gelijk.



De broer van Max Peen, Willy Wortel.



Op een of andere manier denk ik dat er in MP3 heel goed geluid zit.

Eigenlijk ken ik maar één andere beroepsgroep die liggend z'n geld verdient...

lang om je Burst-krachten te activeren, dan word je doodgeschoten en moet je weer van voor af aan opbouwen. Adrenaline bouw je simpel op door vijanden af te knallen en lichamen te looten.

"De combinatie shootdodge en bullettime is hemels."

Naast je Bursts kun je ook nog kiezen om sneller te herladen, sneller je health te laten regenereren en ga zo maar door... alles staat of valt met je prestaties en hoeveel XP-punten je verdient.
Erg leuk: wanneer je meerdere keren door een bepaalde speler bent neergeknald, krijg je daar een melding van en kun je Vendetta toepassen. Dat betekent dat je die speler markeert. Dood je hem de volgende keer dat je respawnt, dan verdien je extra XP-punten. Doodt hij jou, dan verdient hij extra punten. Daarnaast, geleend van Call of Duty, kun je bij Team-potjes ook Wagers doen. Kortom; je gokt dat je als winnend team uit de bus komt in de hoop zo extra ervaringspunten te verdienen.

Minder is meer

Met het succes van Red Dead Redemption en L.A. Noire heeft Rockstar bewezen dat het inmiddels meer is dan het bedrijf dat enkel met GTA succes kon boeken, maar Max Payne 3 moet ook voor hen een enorme klus zijn geweest. Remedy zette immers met de eerste twee delen klassiekers neer die tientallen games hebben beïnvloed.
Voor zover ik het op dit moment kan beoordelen, zal Rockstar echter met vlag en wimpel slagen voor die moeilijke opdracht. De game voelt precies goed. Het is heerlijk om je eigen shootouts te orkestreren, gebruikmakend van de omgeving, en je vaardigheden zo in te zetten dat iedere shootout een kunstwerkje op zich wordt. Dat was altijd al de grote kracht van Max Payne en dat staat hier opnieuw als een huis.
Ook in multiplayer hebben de makers op vernuftige wijze bullettime toegepast en dat zorgt voor heel wat cineastische shootouts. Natuurlijk is er flink leentjebuur gespeeld bij andere shooters, maar toch behoudt Max Payne 3 zijn eigen smoelwerk. Vrienden en andere spelers neerknallen, kun je in talloze multiplayer shooters, maar nergens kan het zo stijlvol en fraai als in die van Max Payne 3.
De makers hadden er van alles en nog wat bij kunnen slepen, maar in de beperking herken je de meester, en eigenlijk heb je ook niet meer nodig voor een goede, intense shooter met een antiheld als Max onder je knoppen. Less is more, en dat geldt helemaal voor Max Payne 3.
★



weetje • weetje

Het grafische verschil tussen de PC- en de consoleversies van Max Payne 3 is opvallend groot.
Max onder Windows ziet er zo mooi, scherp en gedetailleerd uit... het is echt een genot. Niet dat de kaalgeschoren killer op PS3 en Xbox 360 ugly is, geenszins, maar je voelt gewoon dat die consoles een beetje oud beginnen te worden.

weetje • weetje

Muis en toetsenbord geven de PC-gamer nog een extra voordeel: in shootdodge en bullettime beweeg je de muiscursor simpelweg veel sneller heen en weer dan op de consoles en knal je vijanden dus nog bruter af.





VERWACHTING JAN:
In mei legt Rockstar haar langverwachte ei, ik ben erbij en met het resultaat ben ik vast en zeker blij. Kortom; Max en zijn iconische bullettime zijn terug, en Rockstar lijkt de fakkel van Remedy succesvol te hebben overgenomen.

- + Bullettime is back!
- + Orkestreer je eigen shootouts.
- + Deprimerende sfeer en keiharde actie.
- + Multiplayer is simpelweg hartstikke leuk.
- − Op console grafisch niet de mooiste game.

THIRD-PERSON SHOOTER
ROCKSTAR STUDIOS / ROCKSTAR GAMES
18 MEI 2012 (PS3, XBOX 360) / 1 JUNI 2012 (PC)





OP BEZOEK BIJ

SPELONTWIKKELAAR ENGINE SOFTWARE



PUZZLE QUEST

In 2007 portte Engine Software het RPG-puzzelspel Puzzle Quest naar de DS. Van alle games waar Engine Software bij betrokken was, noemen ze dit hun grootste hit. De DS-versie scoort 81% op gamerankings en stond een tijdje op de eerste positie van de Amerikaanse hitlijsten.

Doetinchem. Je gaat er alleen naartoe als je een goede reden hebt, en die had Jurjen. Hij ging er namelijk op bezoek bij Engine Software, de oudste nog bestaande spelontwikkelaar in Nederland. Zeventien jaar overleven als middelgrote spelontwikkelaar, hoe krijg je zoiets voor elkaar?

Engine Software is voortgekomen uit een MSX-club. Jongens van een jaar of vijftien die zelf spellen maakten. "Die spellen verkochten we op hobbybeurzen", vertelt de inmiddels zevenendertigjarige Ivo Wubbels, CEO en een van de oprichters van Engine Software. "We dupliceerden ze op flop-py's en deden ze in doosjes, met een mooie tekening erop. En daar vroegen we dan tien gulden voor. Zo is het eigenlijk begonnen."



weetje • weetje

Engine Software heeft maar liefst veertig spellen voor de DS uitgebracht, wat ze - naar eigen zeggen - de meest productieve DS-ontwikkelaar van Europa maakt.

In 1995 werd de hobbyclub een echt bedrijf: Engine Software. Een ontwikkelaar die sindsdien meer dan honderd retailgames maakte. Opvallend is het grote aantal handheldspellen (GBA en DS) voor licenties als Marvel, Disney, Nickelodeon, Spider-Man, The Muppet Show en Lingo.
Het zijn geen titels waar de gemiddelde PU-lezer wild van wordt, maar op de casualmarkt gerichte, meestal lager dan gebruikelijk geprijsde games die het bij de doelgroep wél goed doen. En dus geld in het laatje brengen.
"We hebben een voorkeur voor zo weinig mogelijk risico", zegt Ivo.

Crisis

Eerst werkten er 'meer dan twintig' mensen bij Engine Software nu 'iets minder dan twintig', want de crisis



MAD DOG MCCREE

Een week voordat ik Engine Software bezocht, kondigde het bedrijf aan dat ze een port van het laserdiscspel Mad Dog McCree (uit 1990) naar de 3DS zouden verzorgen. Die port mocht ik tijdens mijn bezoek al even spelen.

Even was ik bang dat ik als een gek op het scherm zou moeten tikken om te schieten, maar dat valt gelukkig mee.
Ik sleep de stylus over het onderste scherm om de cursor in het bovenste scherm te richten op de in beeld springende cowboys, en schiet ze neer met de schouderknoppen. Het werkt eigenlijk prima.
De 'interactieve' film vol slecht acterende cowboys ken ik nog wel een beetje van vroeger uit de speelhal (waar je met 'echte' pistolen op het scherm moest richten), toen ik het allemaal nog als state-of-the-art beschouwde en geweldig spannend vond, al had ik nooit genoeg guldens en Lucky Luke-skills om erg ver te komen.
Gelukkig gaat deze downloadable versie me niet veel kosten. Ivo: "Ik denk vijf dollar in de VS en bij ons drie euro of zo."

heeft ook Engine Software niet onberoerd gelaten. "2010 was het dieptepunt", zegt Ivo. Door faillissementen raakte de ontwikkelaar twee belangrijke klanten kwijt. Van één daarvan hadden ze nog ruim een ton tegoed.
"We zijn voorzichtig", beantwoordt Ivo mijn vraag hoe het komt dat Engine Software nog steeds bestaat. "We hebben ons altijd low profile gedragen. We hebben altijd games gemaakt waarmee we geld konden verdienen. En soms zijn dat dingen waarvan de gamer zegt, dat hoeft voor mij niet. Maar het publiek waarvoor die spellen bedoeld zijn, vindt ze wel leuk."
Ik vraag Ivo of hij zich geroepen voelt zijn manier van werken te verdedigen.
"Nou verdedigen, nee, juist niet, eigenlijk. Of misschien toch wel een beetje. Kijk, je schrijft dit voor Power Unlimited. Dus, ja, ik weet wie dit stuk gaan lezen, en automatisch verdedig ik het dan een beetje."
Ik zeg dat de PU-lezers het ongetwijfeld interessant vinden om te zien hoe een bedrijf als Engine Software werkt, en het al zolang volhoudt. Bovendien lijkt het me interessant om te horen wat iemand als Ivo heeft te vertellen over de handheldmarkt, een markt die hij natuurlijk van binnenuit kent.


"Je moet tegenwoordig innovatief zijn, dan kun je je als ontwikkelaar prima staande houden."

Neerwaartse spiraal

Ivo vindt de Vita een leuk apparaat. "Maar commercieel zie ik het geen succes worden. Als je alleen maar op de core gamers mikt, wat wij dus bewust niet doen, dan heb je maar een hele kleine markt. Van die core gamers speelt zeventig procent hun Call of Duty's het liefst op een grote tv. Die willen helemaal niet op een handheld spelen."
Van de 3DS had Ivo meer verwacht. "De 3DS doet het veel beter dan de Vita, maar toch lang niet zo goed als de DS. Het loopt zeker geen storm."
De iOS-markt lijkt momenteel interessant, maar levert volgens Ivo zelden iets op. "De waardeperceptie verdwijnt, mensen willen bijna niets meer betalen voor hun spellen."
Volgens hem zit de hele markt momenteel in een neerwaartse spiraal. "Maar dat schept ook wel weer nieuwe kansen. Als er aan de ene kant iets verkeerd gaat, gaat er aan de andere kant wel weer iets goed. We doen momenteel van alles wat; 3DS, iOS, Xbox Live Arcade, PSN... we zoeken als het ware naar de krenten in de pap."

Nieuwe spellen

Ivo laat me twee van hun nieuwste spellen zien. Eerst Mad Dog McCree voor de 3DS (zie kader). De andere is Flip the Core voor DSiWare, een automatisch scrollend vlieg-en-schietspel met een geinige gimmick: je kunt met een druk op de knop wisselen tussen zijaanzicht en bovenaanzicht. Beide games kun je binnenkort voor een paar euro per stuk downloaden.

"Je moet tegenwoordig innovatief zijn", zegt Ivo, "dan kun je je als ontwikkelaar prima staande houden. We gaan bijvoorbeeld ook iets voor iOS doen met een accessoire erbij. Dat accessoire moet je dan in de winkel kopen. En wat we momenteel veel doen is hit-games van Steam en iOS overzetten naar 3DS, XBLA of PSN. Daar krijg je dan natuurlijk niet veel credits voor, want we hebben die games niet zelf bedacht, dat snap ik ook wel; maar zo kom je wel aan een stukje stabiel inkomen."

Ik vraag of ze nooit in de verleiding komen om toch eens zo'n grote hardcore-game te maken. "O, zeker wel", reageert Ivo. "Het zal ook vast wel eens gebeuren. Maar hoe of wanneer, dat weet ik niet. Het is voor ons geen halszaak. Misschien als de Nintendo 3DS wat meer markt heeft veroverd. We kijken wel wat er gebeurt."


weetje · weetje
Engine Software besteedt tachtig procent van hun tijd aan 'work for hire' (werk in opdracht van uitgevers) en twintig procent aan eigen initiatieven.


Ivo: "De 3DS doet het veel beter dan de Vita, maar toch lang niet zo goed als de DS. Het loopt niet storm."


Het zijn geen titels waar de gemiddelde PU-lezer wild van wordt. "Maar het publiek waarvoor die spellen bedoeld zijn, vindt ze wel leuk."

ASSASSIN'S CREED III

Vergeet alles wat je weet over Assassin's Creed. Volgens Jan maakt Ubisoft met Assassin's Creed III een even onverwachte als grote sprong voorwaarts in de serie.

Altaïr en Ezio lijken opeens heel ver weg nu Connor, de hoofdrolspeler in Assassin's Creed III, zijn opwachting heeft gemaakt. Het nieuws rond AC III sloeg dan ook in als een bom. Een nieuwe held, een nieuw tijdperk en de AC-gameplay die flink door elkaar is geschud.
Dat alles voortgedreven door een compleet nieuwe engine, de AnvilNext, die beelden op het scherm tovert waarvan ik niet meer had gedacht dat ik ze op deze generatie hardware nog zou zien.
Vooraf was ik nogal sceptisch, maar de uitgebreide presentatie van AC III, met behoorlijk veel ingame footage, heeft me overdonderd.

Wraak & vrijheid

De periode waarin AC III zich afspeelt, is voor geschiedenisliefhebbers zeer interessant. We hebben het namelijk over de Amerikaanse revolutie, oftewel de vrijheidsstrijd gedurende de jaren 1753 tot en met 1783 waarin de Amerikanen vochten tegen de Britten.
Tegen deze achtergrond spelen natuurlijk weer allerlei complotten en schimmige zaken, en daarbij komen ook weer de Tempeliers en de Assassins in beeld. Connor, de man die je onder je knoppen vindt, komt bij toeval bij de Assassins terecht. Als kind zie je hoe jouw Indianendorpje platgebrand en uitgemoord wordt. Je zweert wraak en met behulp van de Assassins kun je dat doel verwezenlijken. Althans, dat denk je... er blijkt natuurlijk veel meer aan de hand.

Bijltjesdag

Connor is half-Brits, half-Mohawk indiaan en heeft totaal andere skills dan zijn voorvaderen. Met zijn tomahawk hakt hij er lustig op los, maar met zijn pijl en boog is hij minstens zo dodelijk.
Een ander vernuftig wapen is het mes-aan-een-koord waarmee je vanuit hoger gelegen gebieden vijanden als spartelende vissen harpoeneert. Het is nog niet zeker of dit wapen in de uiteindelijke versie van de game belandt, maar van mij mag het.
Connor beschikt verder over allerlei stoere disarm-moves waarbij vijanden omver worden gegooid, pistolen tegen henzelf worden gekeerd en schedels, nekken en halzen in flitsende bewegingen worden opengereten. Het mag duidelijk zijn: Connor is bad ass!

Klim & klauter

Dat de game zich in genoemde periode afspeelt, deed meteen de vraag rijzen: 'wat gebeurt er met de klim en klauter gameplay in AC III ten opzichte van de vorige delen?' De Amerikaanse steden in de achttiende eeuw zijn immers lang niet zo groot en gracieus als Florence, Constantinopel en Istanboel, right?
Klopt, ware het niet dat Boston en New York – twee steden die je sowieso aan gaat doen – met respectievelijk 60.000 en 20.000 inwoners al behoorlijk omvangrijk waren, inclusief gebouwen van

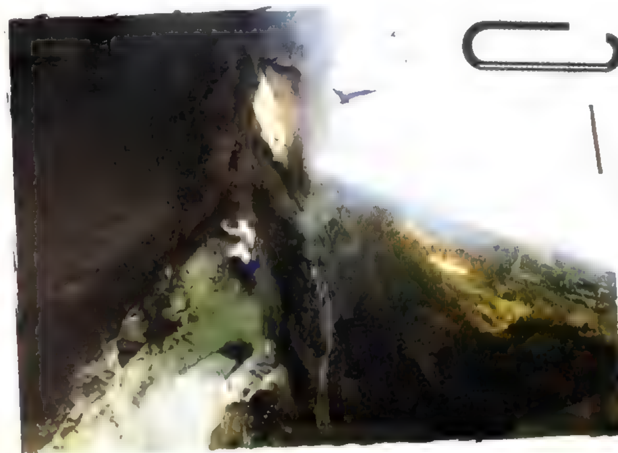


"ALSOF JE MIDDEN IN DE FILM THE LAST OF THE MOHICANS BENT BELAND."

WEER OF GEEN WEER

AC III kent verschillende weersomstandigheden zoals mist, regen, zon en sneeuw. In mist kun je sneller wegkomen als je ontdekt bent en als het regent heb je minder grip. Zo heeft ieder weertype voor- en nadelen.













meerdere verdiepingen. Nogmaals, ze halen het niet bij de gratie van het Colosseum of de Hagia Sophia Moskee, maar de steden in AC III zijn levendiger en gedetailleerder dan ooit (met dank aan de nieuwe engine) en klimmen en klauteren komt wel degelijk van pas.
Daarnaast is er nog de wildernis rondom de steden. Zo zijn de gebieden met bossen en rotspartijen qua omvang vier keer zo groot als Rome was in AC: Brotherhood!

Into the wild

De wildernis biedt allerlei nieuwe gameplay. Het vrij klimmen en klauteren doe je nu via takken van bomen en rotswanden. De animaties en motion capture bewegingen zijn daar volledig op aangepast. Vanuit bomen en rotspartijen is het goed vijanden bespieden en via boomstronken en takken kun je vijanden flanken en 'death from above'-moves toepassen.
Connor springt over riviertjes, vaart een stukje mee op een drijvende boomstam, springt weer naar de volgende tak en klautert zo de toppen van de bomen in. Het is een machtig en prachtig gezicht, al helemaal omdat dit onderdeel zich in de sneeuw afspeelt.
Sneeuw kent voor- en nadelen. Connor moet zich af toe echt door meters sneeuw heen ploegen en dat vertraagt de boel behoorlijk. Maar sneeuw laat je ook goed vijanden tracken die in de omgeving patrouilleren (en bloed oogt natuurlijk erg fraai in de maagdelijk witte sneeuw).
Als halve indiaan ben je één met de natuur en heb je respect voor flora en fauna. Toch zul je af en toe wilde dieren zoals wolven, enorme beren en herten (moeten) doden, maar je kunt geen, Red Dead Redemption-stijl, dierenhuidenstalletje beginnen.
Ook smakelijk: een roedel wolven die een net door jou neergehaalde Britse soldaat verorberen, waarbij het geluid van uit elkaar scheurend mensenvlees je eigen eetlust wel even zal bederven.

Bunker Hill

Ubisoft werkt met zes studio' s al meer dan drie jaar aan AC III, waarbij de ontwikkeling en implementatie van de nieuwe AnvilNext-engine veel tijd heeft gekost.
Het resultaat is niet minder dan verbluffend. De ingame tussenfilmpjes zijn veel mooier dan bij de vorige AC-games en de facial animation is (eindelijk) top notch. De weergave van de steden en de inwoners is bijna van next-gen niveau, waarbij de vele individuele handelingen van de bevolking het geheel nog levendiger maken. Zowel de wildernis als de steden kennen tonnen detail, van de logo's op de uniformen tot de enorme schepen in de havens waarbij iedere touwtje en plankje historisch accuraat lijkt.
Je zult zelfs in realtime spelen terwijl ondertussen enorme veldslagen plaatsvinden, zoals de Slag om Bunker Hill (onderdeel van het Beleg van Boston). De nieuwe engine kan duizenden personages/vechtende soldaten tegelijk in beeld brengen; het is net alsof je midden in de film The Last of the Mohicans bent beland.

Groots

De vrijwel jaarlijkse releases van Assassin's Creed-spellen hebben sommigen het gevoel gegeven dat de serie een tikje werd uitgemolken, waardoor AC III aanvankelijk (ook door mij) met enige argwaan tegemoet werd gezien. Echter, iedereen die de ingame beelden met zijn eigen ogen aanschouwt, zal die mening 180 graden moeten bijstellen.
Ik ben er inmiddels zeker van dat AC III een van de grootste games van 2012 wordt.

THE AMAZING SPIDER-MAN THE GAME

Omdat onze enige echte comic-nerd Wouter weer eens op vakantie was, nam second best Jeroen het stokje over en checkte in Londen de nieuwste Spider-Man game. Hij legt onder andere uit waarom de verbazingwekkende Spider-Man hem een beetje aan Batman deed denken.



De fascinatie van velen voor Spider-Man heb ik eigenlijk nooit zo goed begrepen, net zomin als die voor Superman overigens. Batman, dat is pas een held! Ik vond en vind Spider-Man maar een sukkel, een watje, een baklapje, terwijl Batman snoeihard kont schopt en natuurlijk de koning onder de superhelden is. En ik denk dat ze dat bij ontwikkelaar Beenox stiekem ook wel weten.

Batman

Het heeft namelijk er alle schijn van dat de mensen bij Beenox heel goed gekeken hebben naar Batman Arkham Asylum/City, waarbij ze vooral het stealth-gedeelte van de game aandachtig bestudeerd hebben.

Want wat is het geval? Batman kan zichzelf in zijn Arkham-games in het donker verstoppen en van daaruit meedogenloos toeslaan, en dat stealthy gedrag hóórt natuurlijk ook bij mijn geliefde vleermuisman. Maar, zo dachten ze bij Beenox: waarom gebruiken we iets soortgelijks ook niet voor onze nieuwe Spider-Man game?

Het gevolg is dat Spidey zich razendsnel kan verplaatsen dankzij een nieuw systeem, genaamd Web Rush! Web Rush geeft Spider-Man razendsnelle reflexen; zo snel dat ze voor het menselijk oog nauwelijks te volgen zijn. Aan de hand van silhouetten op muren, autodaken, lantaarnpalen etc. zie je waar je als spinnenmans razendsnel naar toe kunt swingen. Sterker nog, wanneer je een bepaald silhouet hebt geselecteerd, zal het webhoofd er automatisch zelf met bloedspoed naartoe slingeren.

Web Rush is daarmee een wezenlijk onderdeel van de gameplay, maar het is meer dan alleen een handig middel om te gebruiken wanneer je ergens snel naartoe wil. Met name tijdens missies (dungeons genaamd in de versie die ik zag) blijkt het handig om ongezien op donkere plekken te komen en zo vanuit de schaduw (en daar komt de vergelijking met Batman om de hoek kijken) razendsnel toe te slaan.

> "JE ZULT HEEL WAT BEKENDE MARVEL-FIGUREN TEGEN HET LIJF LOPEN."











weetje • weetje

De game verschijnt voordat de film in de bios draait, maar gaat qua verhaal verder waar de film ophoudt. Verwarrend.

Movie troep?

De Batman-games hadden destijds het grote voordeel dat er geen tijdsdruk achter zat in de vorm van een film die gereleased moest worden. Bij The Amazing Spider-Man: The Game is dat wel het geval, maar ik heb goede hoop dat dit nu eens niet tot kwaliteitsverlies zal leiden. Niet alleen lijkt de introductie van Web Rush een goede keuze, ook het team dat achter de game zit, heeft genoeg Spider-Man-ervaring om het eindproduct met vertrouwen tegemoet te zien.

Het team van Beenox dat nu al zo'n twee jaar aan de game werkt, was bijvoorbeeld ook verantwoordelijk voor het zeer vermakelijke Spider-Man: Shattered Dimensions, en dat geeft toch wel hoop voor een spel dat het niveau van de gemiddelde filmgame weet te ontstijgen.



weetje • weetje

Vanwege het realistische tintje heeft het team van Beenox ook enkele Marvel-personages wat realistischer gemaakt. Zo draagt Rhino geen pak, maar is het een mislukt experiment waarbij DNA van een neushoorn is vermengd met die van een mens.

'Woeshj'

De eerste indruk die ik van The Amazing Spider-Man kreeg, stemde mij tevreden. Een filmgame én een open world game maken, lijkt vragen om problemen, maar het voelde goed en zag er allemaal uitstekend uit.

Men heeft de camera wat dichter op Spider-Man geplaatst, waardoor de stad (New York) veel beter tot zijn recht komt en je echt het idee hebt dat je zelf in de Big Apple loopt, in plaats van dat je een miniatuurpoppetje door een blokkendoos stuurt.

Met name het webslingeren zag er super vet uit, begeleid door mooie 'woeshj'-geluiden en bijbehorende blurry beelden om snelheid te simuleren.

Vertrouwen

De mensen van Beenox gaven aan dat er genoeg te ontdekken valt in de game en dat je heel wat bekende Marvel-figuren tegen het lijf zult lopen, waarvan Rhino slechts het topje van de ijsberg schijnt te zijn. Ook zullen er genoeg collectables in New York verstopt zitten en zul je heel wat uurtjes kunnen spenderen aan random missies.

Het klinkt allemaal veelbelovend, maar zoals dat wel vaker het geval is bij free roaming games met een snoeiharde deadline; het kan ook zo maar helemaal misgaan.

Maar laat ik me niet door dergelijke angsten leiden en m'n vertrouwen uitspreken in de ontwikkelaars van Beenox, want het zou mij niet verbazen als deze Spider-Man voorzien van een vleugje Batman, een hele toffe game gaat worden.

FORBIDDEN PLANET

Ik wil even kwijt dat men bij Activision een hele goede plek had uitgekozen om haar Europese Spider-Man evenement te organiseren. Oké, New York was natuurlijk de beste plaats geweest, maar de plek in Londen met op steenworp afstand de Forbidden Planet winkel was toch zeker second best.

Voor de n00bs die niet weten wat Forbidden Planet is: het is een shop waar iedere geek op het gebied van comics, TV-series, films etc. een compleet maandsalaris uit kan geven aan onnodige troep.

Natuurlijk ging ik ook de winkel in en kwam er weer uit met een tas vol Transformers-meuk. De kat op het spek binden, noem je dat geloof ik.







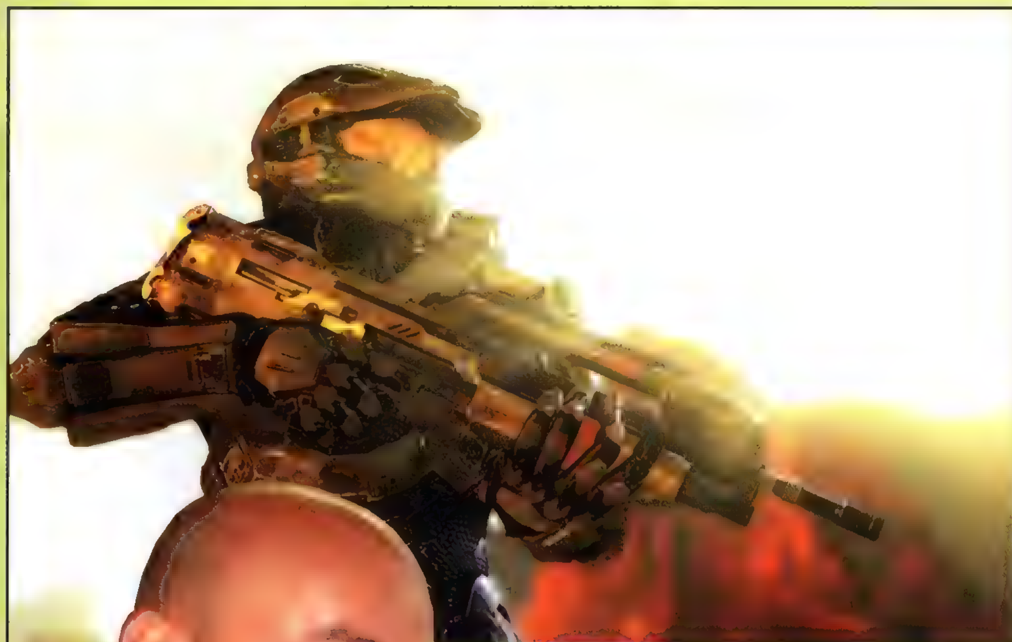
XBOX 360 LINE-UP 2012

WEINIG VUURWERK TIJDENS SPRING SHOWCASE

Volgens Microsoft wordt 2012 een heel mooi jaar voor gamers, en al helemaal voor Xbox 360-gamers. Jan bekeek in San Francisco of deze uitspraak bewaarheid gaat worden, checkte een flink deel van de aankomende Xbox 360 line-up en nam, zonder dat hij het wist, afscheid van een vriend.

Ik zit aan een grote, ovalen vergadertafel in een blauw verlichte kamer. Rechts naast me checkt een Franse journalist voor de derde keer zijn opnameapparaatje en links van me halen andere collega's hun notitieblokken, iPads en laptops tevoorschijn. Aan de andere kant van de tafel zie ik de gespannen gezichten van creative director Josh Holmes, franchise director Frank O'Connor en executive producer Kiki Wolfkill (coole naam) van 343 Industries.

De **Halo 4** presentatie staat op het punt van beginnen en om de een of andere reden zit ik als een kleuter te wippen op mijn stoel. Mijn Halo-liefde is allerminst bekoeld maar de totale verliefdheid die de franchise in de beginjaren bij mij teweegbracht, is veranderd in een 'houden van'. Toch blijft iedere nieuwe Halo een big thing, en het is bovendien de game waarmee 343 kan bewijzen het Halo-stokje waardig te hebben over genomen van Bungie.





Teasen

Helaas bleek de presentatie een enorm hoog, teasegehalte te hebben, want een echte ingame demonstratie was het niet. Wel zag ik een glimp van singleplayer en multiplayer en hoorde ik veel plannen en beloften. Normaal gesproken zou ik uit deze eerste behind closed doors-sessie heus wel wat info met jullie hebben gedeeld, maar net op het moment dat ik dit artikel zou gaan schrijven, kreeg ik te horen dat wij van Power Unlimited waren uitgenodigd voor een heuse hands-on met Halo 4 die we nog in dit nummer mogen meenemen! Prachtig nieuws natuurlijk, maar het wordt allemaal wat dubbelop als ik in deze special dan ook nog eens mijn ervaringen uit de doeken ga doen. Zeker is in ieder geval dat we te maken hebben met een team enthousiaste maar ook gespannen ontwikkelaars, die weten dat vele miljoenen Halo-fans hen meedogenloos zullen neersabelen of op de schouders zullen hijsen, afhankelijk van het eindresultaat van wat nu al de belangrijkste Xbox 360-game van 2012 genoemd mag worden.



Demopods

De Spring Showcase bestaat overigens niet alleen maar uit behind closed door-sessies, want beneden in de hal - fraai groen uitgelicht - stonden talloze demopods met games die ook multiplatform verschijnen, een aantal Kinect-games en een hele sloot Xbox Live Arcade-games.

Zo wandelde ik naar een vriendelijk lachende THQ-medewerker die de Xbox 360-versie van **Darksiders II** demonstreerde. Wat wordt dit toch een brute game!

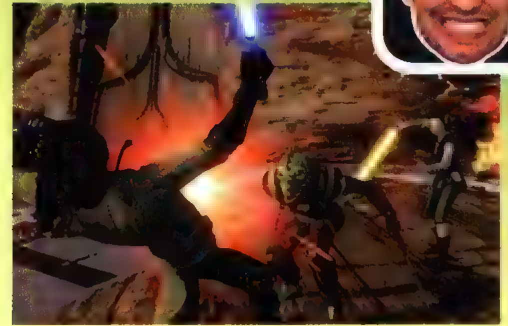
Daarna speelde ik een paar rondjes **Counter-Strike: Global Offensive**. Het is ergens wel raar dat de nieuwe CS een download-only game wordt (voor een zacht prijsje) gezien de enorme aanhang die deze shooter nog steeds heeft. Grappig om te zien dat met name de jonkies onder de persmuskieten zich vrijwel geen raad wisten met de old skool benadering van CS. 'Je kunt niet eens inzoomen!', hoorde ik iemand verontwaardigd roepen. Ik kon een grijns niet onderdrukken.



Darksiders II







STAR WARS: KINECT

Star Wars: Kinect is typisch zo'n game die je met je moeder, je opa, je vriendin en je kleine neefje kunt spelen. Het is een echte family-game waarin je kunt hakken met een lightsaber en force pushen (gaat allemaal wat langzaam), pod racen (zag er prima uit), als een Rancor dorpjes en gebouwen uit de Star Wars lore stukmaken (met dank aan de game Rampage) en dansen voor Jaba The Hutt (ziet er overtuigend uit en voelt een beetje als Dance Central/Just Dance light). Natuurlijk zullen Jedi Knight-liefhebbers gruwen van dit alles, maar voor hen is deze game ook niet bedoeld.

Universele lof was er desalniettemin voor de limited edition Xbox 360 Star Wars-bundel. Hij bestaat uit de eerste witte Kinect-sensor en een speciaal op basis van de Star Wars-personages R2-D2 en C-3PO ontworpen Xbox 360 en controller. Die laatste is glimmend goud, de console zelf wit met blauw (alsof R2-D2 is ingeblikt). Zet de Xbox 360 console aan er schijnt een blauw lampje in plaats van groen, vergezeld van de bekende R2-D2 bliepjes. Hebbuuuuh!




Porsche Expansion Pack voor Forza Motorsport 4

Dertig Porsches

Behind closed doors-sessie 2 werd geleid door de altijd goedlachse baardmans Dan Greenawalt van Turn 10, en dan hebben we het natuurlijk over Forza Motorsports.

'Porsche is terug', glunderde Greenawalt en ja, dat is een big deal. In het **Porsche Expansion Pack voor Forza Motorsport 4** kunnen spelers los met dertig verschillende bolides van het roemruchte Duitse merk. Een goede en slimme move want de afwezigheid van Porsche (EA bezat de rechten) was een groot gemis in Forza 4. Maar Turn 10, Microsoft, Porsche en EA hebben de koppen uiteindelijk bij elkaar gestoken en zijn 'eruit gekomen'. Oftewel, er is een flinke zak geld op tafel gelegd.

Hoe dan ook, ik ben er blij mee want ik ben dol op Porsche! (Ik koester al jaren de wens om ooit een oude Porsche aan te schaffen, maar daar zal ik nog heel wat paginaatjes voor moeten schrijven).

Spin-off

De ingame-beelden van de Porsches die over diverse circuits raasden, zagen er verbluffend uit. Niet zo vreemd want Forza 4 is en blijft simpelweg de beste raceserie van deze generatie en de franchise krijgt er bovendien een broertje bij: **Forza Horizon**. Greenawalt kondigde, even geheimzinnig als trots, een spin-off game aan die in ontwikkeling is bij de nieuwe Britse studio Playground Games. We kregen slechts een teasertrailer te zien, met daarin beelden van dikke wagens die door woestijnen scheurden, dansende mensen, DJ's, een festival-achtige vibe, een groot feest en nog meer dikke bolides.

Het feit dat de game niet Forza 5 heet (die komt gewoon in 2013, mark my words) betekent dat het echt een ander soort game wordt. Ik gok op een iets minder realistische, meer arcade-achtige racer met iets meer vrijheid, ruwheid en tuning erin. Underground meets DiRT, iets meer show, iets meer patserigheid wellicht, maar dat is allemaal speculeren. Bekijk de trailer anders zelf maar eens. »


Counter-Strike: Global Offensive


Ook Porsches in Forza Horizon


weetje • weetje

Minecraft komt als XBLA-titel naar de Xbox 360 en ziet al deze lente het licht.

»

Peter gaat weg

De presentatie (en speelsessie!) van **Fable: The Journey** vond ook behind closed doors plaats en was verreweg de meest uitgebreide van allemaal.

Peter Molyneux gaf in zijn introspeech aan dat The Journey een volwaardig deel in de Fable-franchise wordt. 'Het is een echte RPG die even groot, zo niet groter is dan Fable 3', aldus de even vriendelijke als vreemde Fransman.

Molyneux straalde tijdens de presentatie voor het eerst sinds jaren een bijna serene rust uit. Hij wist toen al wat ik op dat moment nog niet kon bevroedden. Nog geen week later maakte Molyneux namelijk bekend dat hij opstapt bij Microsoft en Lionhead Studios om opnieuw te beginnen bij een nieuwe, onafhankelijke ontwikkelaar genaamd 22 Cans. Molyneux maakt Fable: The Journey af, en sluit dan de deuren achter zich.

Een vreemd moment, juist omdat Fable: The Journey er in deze build zo overtuigend uitzag. Core-gamers gaan het nog steeds niet spelen, maar als liefhebber van de Fable-serie en het universum van Albion, zag ik meer dan genoeg charme, Britse humor, herkenbare vormgeving en magische sfeer terug; dingen waarvan ik in de vorige drie games ook al zo genoot.


Fable: The Journey

Kinect

Fable: The Journey speel je zonder controller en dus helemaal met Kinect. In plaats van te springen, te hupsen en te wapperen, speelde ik gewoon zittend voor het scherm en kon ik heel ontspannen voor de Kinect-camera bewegingen maken. Door net te doen alsof ik teugels in mijn handen had, spoorde ik mijn paard aan tot draven. Trok ik aan (de onzichtbare) linker teugel, dan ging mijn paard naar links, en andersom.

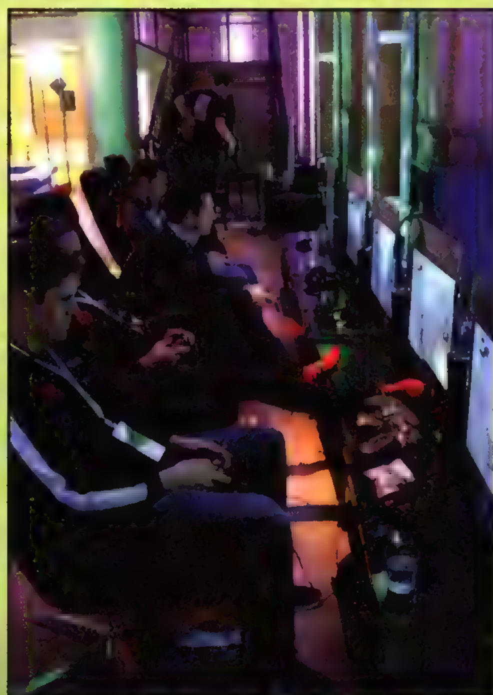


De onderdelen met paard en huifkar dienen ter exploratie van Albion dat - afgaande op de kaart - erg groot is en meer dan genoeg plaatsen herbergt om te bezoeken. Onderweg kom je verschillende vijanden tegen die je moet ontwijken, evenals obstakels en boobytraps. Vliegende draken, gemene elfen, roversbenden en ander gespuis proberen je onderweg te belagen. Met hoe minder kleerscheuren van A naar B komt, hoe meer XP je verdient.


weetje • weetje

Peter Molyneux blijft als consultant verbonden aan Lionhead Studios voor de Fable-franchise.

Daarbij vervult je paard feitelijk de rol van hond uit de vorige Fable-games. Jouw speelstijl zie je terug in je paard. Ruk je te hard aan de teugels, dan scheuren de mondhoeken van het paard uit. Je kunt het paard slaan, aaien, met een zweep bewerken, veel of weinig voeden, zijn wonden wel of niet helen, pijlen uit zijn lijf trekken of erin laten zitten en ga zo maar door. Het dier reageert ook op je stem waarbij 'tssk, tssk' genoeg zal zijn om je paard op een drafje te laten lopen.





Deadlight



Magie

Bijzondere plekken kunnen te voet verkend worden en door licht naar links of naar rechts te leunen verplaats je je. Maar al is Fable: The Journey absoluut geen onrails spel (je kunt stoppen waar en wanneer je maar wil), toch heb je wel minder het gevoel van vrijheid dan voorheen.

Te voet draait alles om magische battles. Je ene hand is je afvuur hand, je andere de magische zweep hand. In beide gevallen zijn er tientallen varianten en combinaties mogelijk. Met de ene vuur je kleine vuur- of ijsbollen op vijanden af, met de andere 'grijp' je vijanden en slinger je ze de lucht in.

De 'zweep-magie' laat je ook pilaren en voorwerpen omvergooien. Verder kun je beide handen tegelijk gebruiken, een bol maken van twee handen, hele brede of juist hele kleine bewegingen maken en ga zo maar door.

Ik zou nog altijd niets liever dan een Fable 4 willen spelen met een enorme wereld en vrijheid zoals in Skyrim, maar mijn vertrouwen in Fable: The Journey is grotendeels hersteld en ik heb er oprecht zin in gekregen. Al zal de game altijd te boek blijven staan als 'de laatste van Molyneux.' Ik mis hem nu al...

Grote verrassing

Na de presentatie liep ik een beetje door het paviljoen te slenteren en kwam per ongeluk in de XBLA-hoek terecht die een beetje weggestopt leek. Toch viel niet te ontkennen dat verschillende XBLA-arcadetitels het niveau van gekke minigames meer en meer ontstijgen. Ik zag bijna allemaal volwaardige spellen die weliswaar wat compacter en wat retro van opzet zijn, maar in sommige gevallen niet zouden misstaan in de winkelschappen.

Neem **Deadlight** bijvoorbeeld; de grote verrassing van de show van de onbekende, beginnende studio Tequilla Works. Deadlight is een sidescrolling survival platformgame met een supercoole vibe en art direction, die zich afspeelt in de jaren '80. De game laat zich het best omschrijven als Limbo meets The Walking Dead waarbij old skool spellen als Flashback, de klassieke Prince of Persia en Out of this World als inspiratiebronnen hebben gediend.



weetje • weetje

Kinect is inmiddels een kleine twintig miljoen keer over de toonbank gegaan.

Voordat je nu begint te zuchten: 'oh nee, niet weer een zombiegame'; dit is andere koek. Het is sowieso de mooiste, meest stijlvolle zombiegame-die-geen-zombiegame-is ooit gemaakt. Zo, dat hoge woord is eruit.

Klassieker in de maak

Spelers kruipen in de huid van Randal Wayne die in 1986 een reis door Amerika maakt terwijl een mysterieuze ziekte alle mensen heeft veranderd in zombies.

De gameplay bestaat uit veel van links naar rechts (en soms weer terug) rennen, van platform naar platform klimmen en springen, puzzels oplossen en uit de handen van de ondoden blijven.

Hints in de omgeving sturen je richting de oplossing van een puzzel, maar het spel daagt je altijd uit. Zo moet je bijvoorbeeld kisten op planken gooien om een ondergrondse gang vrij te maken, ondergelopen vertrekken droogmaken, stroomstoten ontwijken, zombies in de val lokken, liften activeren en ga zo maar door.

Deadlight is een game van trial & error, een game die de uitdaging van spellen van vroeger terugbrengt, prachtig vormgegeven in een deprimerend maar tegelijkertijd smaakvol kleurenpalet, ondersteund door sfeervolle belichting en dito muziek & sound. Een klassieker in de maak. Hou deze game in de gaten!

Conclusie

Al met al valt er genoeg te doen op de Xbox 360 in 2012, al had ik graag wat meer echt nieuwe titels gezien. Het nieuws dát er was, kende een heel hoog 'tease'-gehalte.



STEEL BATTALION: HEAVY ARMOR

Ken je Steel Battalion nog? Die mech-game voor de Xbox (1) met die controller ter grootte van een sjoelbak met tientallen knoppen? Lachen was dat, maar commercieel een flop natuurlijk.

Steel Battalion: Heavy Armor is een heus vervolg en het wordt de eerste game die net zo veel gebruik maakt van besturing met Kinect als met de traditionele controller. Standaardbewegingen en aanvallen doe je met de controller. Rondkijken in de cockpit, de periscoop bedienen, hendels bedienen en dergelijke worden gedaan door handbewegingen te maken met Kinect.

Je beschikt over een hele crew aan boord en dient ook een band met hen te onderhouden. Tijdens missies kun je besluiten de cockpit te verlaten om bijvoorbeeld een gewonde soldaat te redden, maar je kunt er ook voor kiezen om hem aan zijn lot over te laten. Ik zeg: potentie!



Forza Horizon kan leuk worden maar het bleef bij een announcement trailer. Fable: The Journey wil ik spelen en kan wel eens de eerste 'serieuze' Kinect-game worden die in ieder geval bij fans van de serie een gevoelige snaar zal raken.

Steel Battalion was een aangename verrassing en de eerste game die Kinect en de traditionele controller goed combineert.

Halo 4 is en blijft logischerwijs het vlaggenschip, maar het geeft toch een beetje te denken dat een XBLA-game uit Spanje volgens veel journalisten 'game van de show' was.

Iets meer vuurwerk had deze Spring Showcase goed gedaan. Waar was bijvoorbeeld de nieuwe game van Remedy? (Alan Wake 2 anyone?) En waar was het brute Ryse van Crytek? Waarom niet wat ingame beelden van Forza Horizon laten zien? Of houdt Microsoft al deze troeven achter voor de E3?

Ongetwijfeld zit er nog het een en ander in het vat, maar ik had stiekem op meer gehoopt. Ondanks dat ik lekker heb gegeten in San Francisco, bleef ik toch met een hongerig gevoel achter.

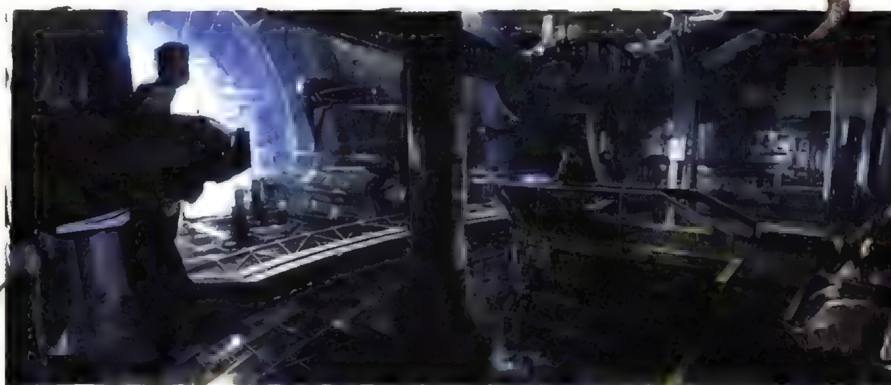


Deadlight

HALO 4



'Wake up Chief, I need you.' Soms zijn er maar een paar woorden voor nodig om ultrageek Wouter kippenvel te bezorgen. Niet dat hij zich al jaren verheugd heeft op de terugkeer van Master Chief in Halo 4, maar nu we er toch zijn...



Het staat de Chief goed, z'n nieuwe armor. Zag hij er in de vorige delen nog een beetje uit als een robot, nu heb je echt het idee dat er een John schuilgaat onder die helm, zonder dat hij het hoofddeksel er eerst hoeft af te schroeven.
Daarnaast lijkt z'n groene pakkie een stuk functioneler en zelfs realistischer, met triggerfingers die minder bepantserd zijn en vele details die het geheel meer gewicht lijken mee te geven.
Deze SPARTAN straalt macht, kracht en hardheid uit en komt zichtbaar uit een toekomst waarin het niet meer genoeg is om 'gewoon mens' te zijn. Deze SPARTAN is klaar om hele alienrassen uit te roeien... en niet alleen Covenant.

Dacht je dat de Master Chief een overblijfsel uit het verleden is, een ouderwetse kijk op hoe een held in een videogame moet zijn? Think again. Welkom in de toekomst van Halo, gepresenteerd door 343 Industries.

343 op 434

Op 434 Kirkland Avenue in Kirkland, vlakbij Seattle, bevindt zich 343 Industries. Het klinkt hard, maar de verse studio, speciaal opgericht om zich over het Halo-universum te ontfermen, heeft ook letterlijk de plaats van Bungie overgenomen. Deze legendarische ontwikkelaar zat namelijk eerst in dit gebouw, waar de overal verspreide Halo merchandise - teruggaand tot aan het eerste jaar van de Halo-hype - het hardplastic bewijs van is (zie kader onder).
De verantwoordelijkheid lijkt enorm; 343 neemt niet alleen een compleet en gevestigd universum over, inclusief speelgoed, boeken en aanverwante artikelen, maar de studio neemt eveneens de uitdaging aan om een iconisch figuur af te stoffen voor een nieuwe game.

> "VIJANDEN WAAR JE BIJNA EEN SURVIVAL-HORRORGAME MEE ZOU KUNNEN BEVOLKEN."

Stel je voor dat niet George Lucas, maar de glazenwasser van de LucasArts studio een nieuwe film over Han Solo gaat maken. Stel je voor dat niet Ed, maar een of andere lamzak van HUB Uitgevers vanaf nu de bijschriften gaat maken. Het is alsof je iemand z'n kind op gaat voeden; man, die shit gaat niet in je koude kleren zitten.
Maar tot nog toe lijkt 343 de verantwoordelijkheid met stijl, openheid en zelfvertrouwen op zich te nemen. Die gasten zijn aight, geloof me...

Ladies in Charge

Hoewel, ik zeg nu wel 'gasten' maar de Halo-studio staat, naast Bungie-veteraan Frank O'Connor, onder leiding van twee vrouwen.

HALO MERCHANDISE IN DE 343-STUDIO









weetje • weetje

Chief heeft weer een balkje voor z'n shield bovenin de HUD, dus vergelijkbaar met het systeem dat we uit deel 3 kennen en niet zoals de blokjes in Combat Evolved of Reach. Geen risico's daar!

Het studiohoofd, Bonnie Ross, heeft de boel op poten gezet samen met een dame met de coolste naam in de geschiedenis van de benoemde mensheid: Kiki Wolfkill. En dat is bijzonder, want zoals je wel kunt zien aan de huge tits en inwisselbare soldier dudes die we in de meeste games tegenkomen, is deze bizz nog steeds voornamelijk een man's world.

Maar het meest bijzondere aan 343, krachtige vrouwen terzijde, is de manier waarop ze weten te communiceren hoe gepassioneerd ze zijn over Halo en hoe alles goed gaat komen met de franchise. Je voelt je als Halo-fan gerustgesteld als ze praten over hun twintigjarenplan voor het universum, als ze niet bang zijn om mijn insinuerende vragen te beantwoorden ('What do you think the limits of this universe are, if any?') en vervolgens ook nog gedurfde antwoorden geven, (Kiki: 'we can explore any places in the universe or the chronology at any given time, and there's just awesome stories to tell') maar vooral als ze over Halo 4 praten. Over hun visie op al de elementen die een shooter in de Halo-serie MOET hebben en over hun nieuwe ideeën voor de serie. Want, fuck, die hebben ze!

MEET THE CREW

Check hieronder de dames en heren die Halo 4 fixen. Met van links naar rechts: grote baas Bonnie Ross, missie-ontwerper en rock 'n roller Tom French, creative director en dus chief van zo'n beetje de hele game Josh Holmes, lead designer en ex-Pandemic dude Scott Warner, de artistieke dude die verantwoordelijk is voor de algehele stijl Kenneth Scott, producer Kiki Wolfkill, samenbrenger van ál het geluid Sotaro Tojima, de man van de MP Brad Welch en tot slot ex-Guerrilla dude en ooit woonachtig in A'dam, maar nu lead designer van Spartan Ops Chris Haluke.



Half schip

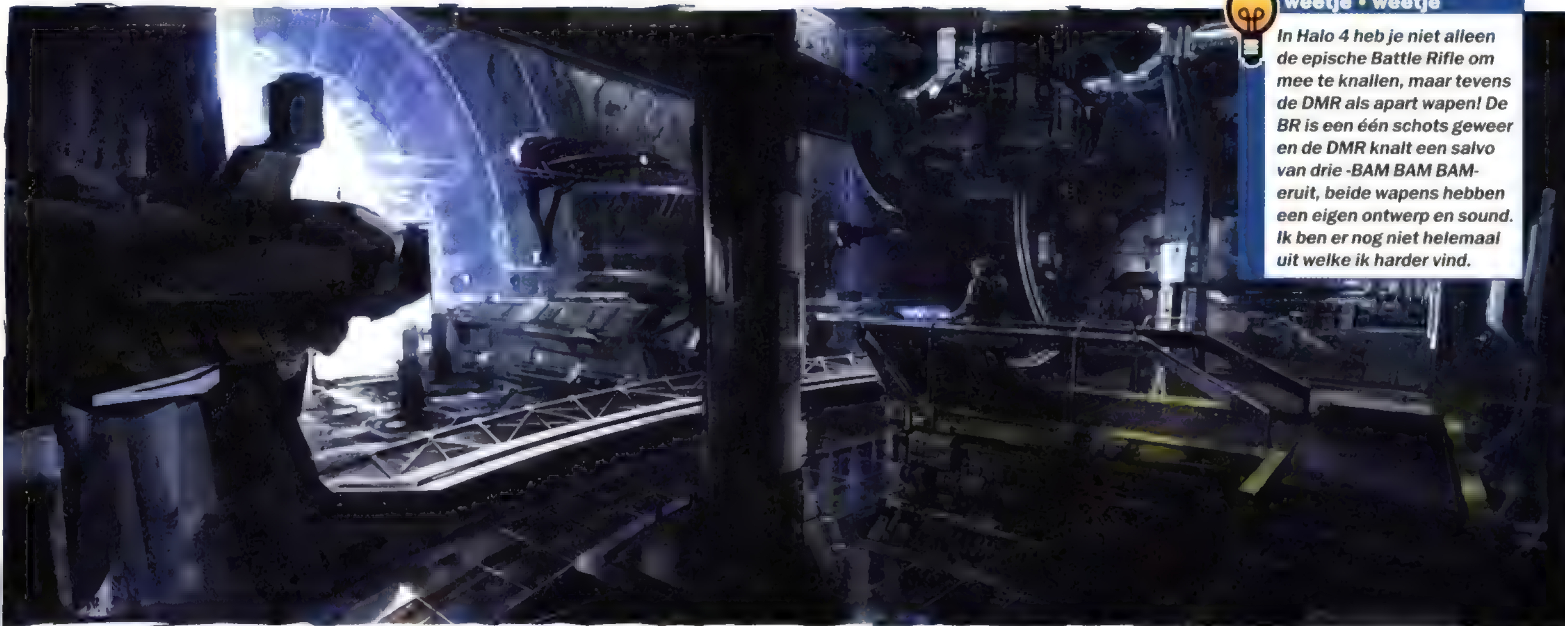
Vijf jaar geleden speelden we Halo 3 en lieten we de Chief achter in de Forward Unto Dawn... althans, als je 'm Legendary had uitgespeeld. In de game zelf heeft de Ultieme Halo-held vier jaar door het universum gezweefd, chillend in diepvriesslaap (vrij vertaald).

Totdat een nieuwe Cortana, onkarakteristiek geëmotioneerd, hem weer wakker maakt omdat hun helft van het kapot geschoten ruimteschip geënterd wordt door de welbekende, religieus gestoorde Covenant.

Het klinkt allemaal vies bekend, tot aan de 'Wake up Chief, I need you' toe, maar alles is niet alleen grafisch drastisch opgekalefaterd, ook hebben alle modellen een flinke make-over gehad. Cortana ziet er uit als een dropje. Haar gezicht rekt en stekt in een legio aan emoties en ook haar bewegingen zijn menselijker dankzij motion capturing, waardoor je haar meer als een projectie van een echt mens ziet dan een vrouwvormige plug-in.









weetje • weetje

In Halo 4 heb je niet alleen de epische Battle Rifle om mee te knallen, maar tevens de DMR als apart wapen! De BR is een één schots geweer en de DMR knalt een salvo van drie -BAM BAM BAM- eruit, beide wapens hebben een eigen ontwerp en sound. Ik ben er nog niet helemaal uit welke ik harder vind.



Ook de Elites zijn, hoewel volledig herkenbaar, een stuk freakier, gedetailleerder en organischer. Hun lichamen, geschubd en ouwe mannerig, staan in fel contrast met hun armor, dat wat hoekiger vormgegeven is dan we gewend zijn.

Zelfs de Grunts zijn ruiger geworden, met hun bepantserde ledematen en koppen die lijken op een mix tussen een schildpad en een bulldog. Daarnaast hebben de Jackals een smoelwerk gekregen dat het meest doet denken aan de evil Kevin die gebaard wordt als je een haai en een leguaan met elkaar laat pompen.

Dit zijn Vijanden (ja, met een hoofdletter) waar je bijna een survival-horrorgame mee zou kunnen bevolken.

Far Encounters

De gameplay, hoewel gepimpt met een aantal scripted events, was vrij old skool Halo, buiten het feit dat het qua geluid en beeld zeker volstaat als iets dat twee jaar later dan Reach uitkomt.

Maar hoewel de tien minuten aan gameplay indrukwekkend genoeg waren, was de battle tegen de Covenant niet wat jij en ik het liefst willen zien. Want, ver beneden de Forward Unto Dawn, bevindt zich een geheimzinnige planeet genaamd Requiem, waar een volledig nieuw alien ras z'n opwachting maakt!

We hebben het niet over een Flood of een afgeleide van de Covenant zoals de Brutes (denk ik) nee, dit is een volledig nieuwe vijand bestaande uit verschillende units en voertuigen die samen zal werken met de al bestaande aliens om zo een volledig nieuwe uitdaging te vormen.

Maar helaas, de aankondiging hiervan laat nog op zich wachten... Misschien dat 343 ons op de E3 gaat bombarderen met deze ongetwijfeld schokkende onthulling, maar laten we onze adem daarvoor niet inhouden. Er is ondertussen namelijk nog genoeg shit bekendgemaakt die nieuw is aan deze weergaloze sci-fi shooter-serie, zoals een little thing I like to call Spartan Ops.



"IK HEB POTJES MP GEDAAN EN IK VOND HET FUCKING FANTASTISCH!"

Oneindige MP

Ergens tijdens de singleplayer campaign zal de MC op een gigantisch UNSC schip stuiten met de treffende naam Infinity. Dit is waar het hoofdverhaal zich vertakt naar de Spartan Ops, een Episodic Cooperative Adventure

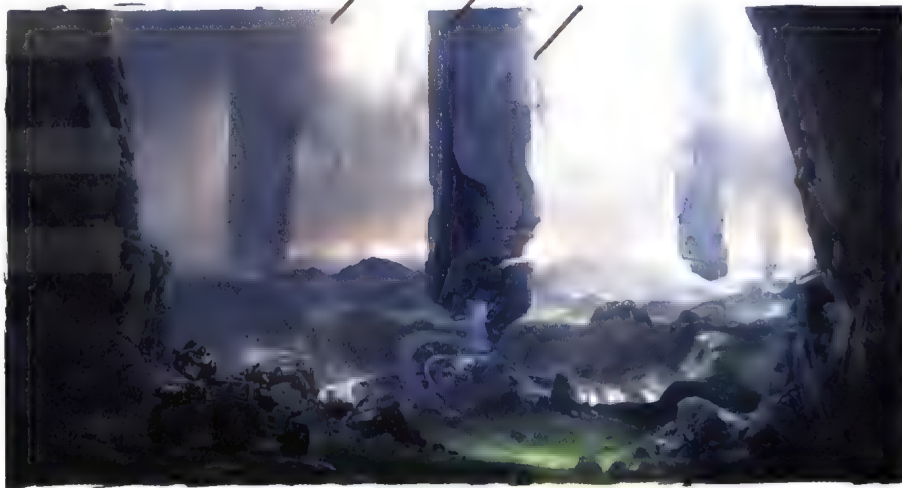


DE TUNES: HALO MONNIKEN EN NEIL DAVIDGE

Een niet geheel onbelangrijk onderdeel van de Halo-serie is de sfeerversterkende, briljante muziek. Halo 4 kent geen muziek van Martin O'Donnell, de geniale gast die de Gregoriaanse meesterlijkheid uit de vorige games heeft gecomponeerd, maar 343 heeft haar best gedaan om een waardige vervanger voor hem te vinden.

Enter Neil Davidge, bekend van Massive Attack, een geniale trip hop band die iconische nummers als Teardrop, Unfinished Sympathy en Angel (Google die shit) hebben gemaakt en hun muziek leenden aan films als The Matrix, Pi en Snatch.

We hebben al naar een prachtig muziekstuk mogen luisteren en geloof me; het komt wel goed met die sound, helemaal wetende dat de Halo Monks zeker terug zullen komen...







weetje • weetje

In de competitieve multiplayer van Halo 4 zal je straks punten kunnen verdienen met meer dingen dan alleen kills. Het werkte nog niet in de MP die ik mocht spelen, maar ik ga er vanuit dat dit vooral om dingen gaat die je in objective based potjes kunt doen. Of voor healen, misschien?

met in de hoofdrol een groep SPARTAN IV's; vrijwillige soldaten die tijdens Chief z'n dutje getraind zijn tot volledige SPARTAN-awesomeness.

Deze gloednieuwe mode moet je zien als een tussenstation op weg van de campaign naar de competitieve multiplayer. Je volgt hierin een verhaal dat wekelijks aangevuld wordt met bakkerversche missies (vandaar de 'Episodic'), terwijl je je SPARTAN steeds verder upgrade met sterkere armor, betere wapens en zelfs een soort perks.

Deze immer stoerder wordende dude kan je vervolgens gebruiken in de War Games, oftewel de competitieve multiplayer, die zich op hetzelfde huge-ass schip afspeelt. De hele MP is namelijk met elkaar verbonden dankzij dit schip en een alles overkoepelend verhaal, wat zelfs een verklaring geeft voor het Red vs. Blue-gebeuren; dit zijn simpelweg Spartans die aan het oefenen zijn voor de echte battles!

Okay, dat laatste is lichtelijk lame, maar de Infinity als een MP-hub, met daarin de Spartan Ops als een extra co-op campaign die wekelijks aangevuld wordt met nieuwe shit... dit kan wel eens het frisse, nieuwe idee zijn dat de Halo-franchise nodig had, mensen!

Blauwe ballen

Ik heb potjes Halo 4 MP gedaan daar in Kirkland en ik vond het fucking fantastisch. Ik schrijf dit even zo feitelijk mogelijk op zodat het besef zinkt. Want om eerlijk te zijn heb ik Halo Reach bijlange na niet zoveel online gespeeld als Halo 3, terwijl deze game in theorie verslavender zou moeten zijn.

Ik kan dus niet zeggen dat ik stond te springen om Halo 4 z'n MP, maar er zijn een aantal dingen die ervoor gezorgd hebben dat ik toch weer, als een achterlijke Twihard die als een schaap naar de bioscoop rent voor weer een film vol sprankelende flikkervampiers, sta te kwijlen voor meer van dit.

Ten eerste is daar het feit dat je je SPARTAN IV nu zult kunnen upgraden, maar dan ook echt en niet alleen cosmetisch als in Reach. Je kunt je primary en secondary wapen kiezen en daarbij nieuwe unlocken, natuurlijk is er de mogelijkheid om je soorten granaten en een Armor Ability te kiezen (met als nieuwkomer de Forerunner Vision, waarmee je door muren kunt kijken) en dan is er de zogenaamde Modification (vrij vertaald, Perk). Voorbeelden hiervan zijn nog schaars, behalve dan dat ik er zelf een had waarmee ik meer granaten leek te kunnen meezeulen.

Voor de rest zijn het voornamelijk tweaks in bijvoorbeeld physics (je SPARTAN landt op de grond als een baas van 200 kilo; CRASH!) waar ik enthousiast over ben en nieuwe wapens, zoals de onwaarschijnlijk vette Covenant Assault Rifle (die naam heb ik 'm maar effe gegeven), de vervanger van de Plasma Rifle, die een storm aan blauwe ballen op je vijand afvuurt. Het wapen geeft je het gevoel van macht dat alleen Halo je kan geven, het soort waarvan je schreeuwt: 'Aliens fucken beter niet met mij, biatch!'

Anticlimax

Na veertig minuten met Kiki Wolfkill gesproken te hebben over de mogelijkheden en de grenzen van het Halo-universum, het opzetten van een studio zoals 343, vrouwen in de gamebizz, Halo Wars, Halo Reach en het maken van een blockbuster game, stond ik even met m'n bek vol tanden.

Ik wilde een goede afsluiter verzinnen, een waardig dankjewel of een woord van respectbetuiging. Maar dit zijn de mensen die de toekomst van Halo in handen hebben, een franchise die mijn idee van wat games moeten zijn heeft geschapen. Wat zeg je daar in Gravemind's naam tegen? 'Be gentle'? Of 'Don't go fuck it up, now'? Ik kwam met iets wat niet veel beter is, namelijk: 'Thank you for making Halo.' Toen liep ik beschaamd weg...






PC DVD
PROTOTYPE
18
PROTOTYPE
18
PS3
PROTOTYPE 2
18
ACTIVISION

SIMCITY





SimCity 5 heet SimCity, zonder cijfertje erachter. Is het een reboot, vervolg, uitbreiding, herinterpretatie of doorstart van de beroemde citybuilder? Het zal Jan worst wezen...

Hoe je het ook noemt en of je er nu wel of geen cijfer achter zet, EA Maxis is bezig met een gloednieuwe SimCity en dat is reden voor een vreugdedansje. We hebben het immers over een serie met een enorme staat van dienst. De moeder aller stedenbouwsimulaties heeft niet alleen De Sims voortgebracht maar ook een hele generatie games en gamers beïnvloed.
Het is een feit dat de rol van de PC als leading gameplatform is overgenomen door de consoles, maar er zijn nog steeds genres die het best gedijen onder Windows, aangestuurd met muis en toetsenbord.
EA Maxis bewees dat al eerder met Spore en brengt nu, negen jaar na SimCity 4, de befaamde citybuilder weer terug in de spotlights (voor het gemak sla ik SimCity Societies over omdat dat in alle eerlijkheid geen echte volbloed SimCity-game was).



Ik zie de community nog wel een pikante mod maken onder de naam Sex and SimCity.

Jouw stad

De nieuwe engine moet meer grafische details gaan bieden, waarbij zelfs de mensjes op straat kleine animaties kennen. Gebouwen hebben logo's, lichtjes en bewegende onderdelen, waardoor je ook ziet wat voor functie een bepaald gebouw heeft (in het geval van een fabriek of een kerncentrale bijvoorbeeld).
Meer dan ooit kunnen spelers hun eigen stad ontwerpen. Van een ultramoderne stad die het voortouw neemt in de laatste techniek, tot een industriestad die langzaam verandert in een rokende vuilnisbelt. Of je gaat voor een tweede Las Vegas en bouwt alleen maar casino's en hotels, dan wel kies je voor een plaats waar vooral gezinnen met kids zich helemaal thuis voelen.
De keuze is aan jou.
Na verloop van tijd kun je gebouwen upgraden met meerdere functies, waardoor je tevens ziet dat je stad welvarender wordt.
Klein maar belangrijk detail; je kunt nu voor het eerst wegen met bochten plaatsen waar je wil. Het zorgt voor nog meer vrijheid in het ontwerpen van je stad en het wegennet in en rondom je city.
De flexibele camera laat je ver uitzoomen, maar ook inzoomen op straatniveau totdat je het getoeter en geroezemoes van het straatbeeld door je boxen hoort. De fixed camera is sowieso weg zodat je, al draaiend en zoomend, je mooie stad vanuit ieder hoekje kunt bekijken.

"Belangrijk nieuw onderdeel wordt het samenspel met buursteden."

weetje • weetje

Filmmaker en Oscar-winnaar Davis Guggenheim werkt mee aan de game. Hij richt zich op de eco-vriendelijke elementen in de gameplay.



Wat een vette rookwalm! Alsof m'n kinderen tosti's aan het maken zijn.

Handel

Belangrijk nieuw onderdeel wordt het samenspel met buursteden, zowel offline als online. Goederen kunnen verhandeld worden per boot, trein, vrachtwagen of vliegtuig en je kunt elkaar helpen in tijden van nood. Beschikt een buurgemeente over een slecht uitgeruste brandweerkazerne dan kun je eventueel jouw gemoderniseerde spullen aan hen uitlenen.
Erg interessant is de mededeling dat real-life economie een rol gaat spelen. Of dat betekent dat alle SimCity-spelers samen de prijs van goederen bepalen of dat EA zelf prijzen aanpast naar aanleiding van de handel in de echte wereld, is nog even afwachten. ★



MOD FRIENDLY

Volgens EA Maxis moet SimCity mod-friendly worden. Dat is ook wel logisch als je kijkt naar SimCity 4, waarbij de community in de jaren na release enorm veel werk heeft verricht om de game te verbeteren en uit te breiden.
Ik gok deze keer dat EA, net als bij Spore, een editor meelevert waar spelers helemaal los mee kunnen gaan in het designen van hun stad.

VERWACHTING JAN:
Ik ben blij dat EA SimCity na al die jaren terugbrengt, aanpast en moderniseert. Hopelijk weet men niet alleen spelers van weleer maar ook een nieuwe generatie enthousiast te maken voor deze citybuilder. De franchise verdient het.

+ Een echte nieuwe SimCity!
+ Meer customization dan ooit.
+ Samenspel belangrijker.
- We moeten er nog lang op wachten.

CITYBUILDER
EA MAXIS / ELECTRONIC ARTS
Q1 2013

TRANSFORMERS

FALL OF CYBERTRON



Als er één iemand op deze aardkloot is die alles weet van Transformers, dan is het onze Jeroen. Over Fall of Cybertron wist onze Nerdformer echter nog niet zo heel veel te melden; alle reden dus om de laatste info los te peuteren bij de mensen van High Moon.



weetje • weetje

Fall of Cybertron zal ook een online multiplayer bezitten (geen co-op) en de manier waarop je daarin je eigen Transformer in elkaar kunt zetten, ziet er heel tof en spectaculair uit.

In War for Cybertron stonden de twee voormalige vrienden Optimus Prime en Megatron lijnrecht tegenover elkaar in hun strijd om de heerschappij van Cybertron. Megatron won de meedogenloze battle, en de Autobots konden niet anders dan vluchten van hun vrijwel vernietigde thuisplaneet in de hoop er ooit te kunnen terugkeren en alles opnieuw op te bouwen. Optimus gelooft namelijk dat hij met de 'Matrix of Leadership' Cybertron in z'n oude glorie kan herstellen. Megatron zal echter niet rusten voor hij alle Autobots heeft uitgeschakeld.

Metroplex

Fall of Cybertron is in feite een vervolg op de gebeurtenissen in War for Cybertron. De Autobots ontvluchten Cybertron en de Decepticons zetten de achtervolging in. Het schip waarin enkele bekende Autobots zitten, wordt door Decepticons uit de lucht geschoten, waarbij Bumblebee dodelijk gewond raakt.

De game begint echter met flashbacks, waarbij de Autobots en Decepticons nog zwaar in oorlog zijn. Daarbij zal je als speler verschillende (zowel Autobots als Decepticons) personages onder je duimen krijgen. Gelukkig is de gameplay deze keer wat beter geïntegreerd in het verhaal. De eerste hoofdstukken leunen erg op de Autobots, het middenstuk van de game kruip je in de huid van Decepticons en het slotstuk is weer aan de Autobots.

De gameplay is tevens wat afwisselender dan in de vorige Transformers-game. Ieder personage heeft namelijk een geheel eigen feel en de levels spelen daar op in. Zo heeft Cliffjumper nu de mogelijkheid om cloaking te gebruiken, en om dat te verantwoorden heeft High Moon er een subtiel verhaaltje omheen geschreven waarbij Cliff deze cloakingtechniek even moet testen voor iemand anders. En die iemand anders is? Juist, Mirage.

Iedere Transformer heeft ditmaal ook zijn eigen special ability. Cliffjumper kan dus onzichtbaar worden, Optimus Prime kan de hulp inschakelen van Metroplex en Jazz heeft een grappling hook. Dat levert al behoorlijk wat diversiteit op, maar er is meer.



Grimlock heeft straf en moet in de pauze papiertjes prikken.



Binnenkort komt er een wintersportgame waarin Transformers kunnen skispringen. De naam is er al. Schansformers

"Die gasten van High Moon weten waar ze mee bezig zijn."



Cliffjumper hangt weer eens een beetje rond achter cover. Die hadden ze beter Cliffhanger kunnen noemen.

Bruticus

Zo is bijvoorbeeld de gameplay wanneer je met Grimlock speelt ineens heel anders. Hij is meer een brawler en dus vecht je met zwaard en schild, waarbij je pas kunt transformeren in zijn alt-mode (een T-Rex) wanneer je genoeg rage hebt opgebouwd. Maar er zijn meer Transformers die je net effe anders laten spelen. Zo hebben de Combaticons de mogelijkheid om zich tot Bruticus te combineren, een gigantische robot die lomp en log dood en verderf kan zaaien. Hij is ontzettend krachtig maar vooral de manier waarop de Combaticons zich tot Bruticus transformeren, is ontzettend vet.

Ik heb behoorlijk wat gameplay gezien, en ik kan je verzekeren dat je als Transformers-fan niet teleurgesteld zult worden. Maar ook iedereen die op zoek is naar een toffe shooter, moet Fall of Cybertron zeker in de smiezen houden. Die gasten van High Moon weten waar ze mee bezig zijn. ★



weetje • weetje

Veel inspiratie voor het verhaal, personages en gameplay-mogelijkheden heeft men gehaald uit de (Engelse) Transformers comics.

PREVIEW | PC | PS3 | XBOX 360



VERWACHTING JEROEN:

Mijn eerste kennismaking met Fall of Cybertron deed mijn Transformers-hartje al een stuk sneller kloppen en dat belooft veel voor de uiteindelijke game die we over een half jaar mogen verwelkomen!

+ Diversiteit in gameplay.
+ Bruticus!!!
+ Grimlock!!!
- Nog niet zelf kunnen spelen.

ACTION SHOOTER
HIGH MOON / ACTIVISION
HERFST 2012



LEGO BATMAN 2

DC SUPER HEROES

'Nee hè, niet weer een LEGO game', horen we je al verzuchten. Een begrijpelijke reactie, maar Jan legt uit dat LEGO Batman 2 weldegelijk de broodnodige en aangename vernieuwing met zich meebrengt.

Bruce Wayne en Lex Luthor zijn beiden genomineerd voor Man of the Year op het gelijknamige festival. Wayne pakt de prijs, Luthor is woedend en op dat moment crasht The Joker the party.

'Dit is een overval!', krijst de macabere clown. Tijd voor Wayne om in zijn alter ego te kruipen. The Joker wordt ingerekend, afgevoerd naar Arkham Asylum, maar Luthor zweert wraak. Niet veel later helpt hij The Joker ontsnappen en alle boeven in AA met hem. Chaos! Paniek!

Op dat moment verschijnt Superman ten tonele, want waar Luthor stoute dingen doet, komt de superheld in zijn rode capeje aanvliegen.

Gotham sandbox

Het achtergrondverhaal verklaart waarom Superman aanwezig is en ook de aanwezigheid van andere DC-helden en superschurken geeft de gameplay van LB2 een flinke boost.

Grootste nieuws is echter het feit dat de hub van het spel volledig functioneert als een sandboxgame met Gotham City zelf als grote speeltuin. Ja, je leest het goed, je mag tussen de verhalende missies door, uren ronddolen in de blokjesvariant van Batmans stad: vrij wolkenkrabbers beklimmen, iconische locaties bezoeken, talloze minigames spelen, collectibles bij elkaar harken, in je Batmobiel of Batwing stappen en ga zo maar door. Sterker, in de sandbox hub van LB2 zal je schurken en bosses ontmoeten, die niet op je pad komen in de verhalende campagne!



Ander groot nieuws is het feit dat de LEGO-personages voor het eerst echte stemmen hebben, ingesproken door voice-actors. Geen rare hoge piepstemmetjes dus, maar 'serieus' ingesproken stemmen met een LEGO-twist. Hierdoor gaan de koddige personages nog meer leven.

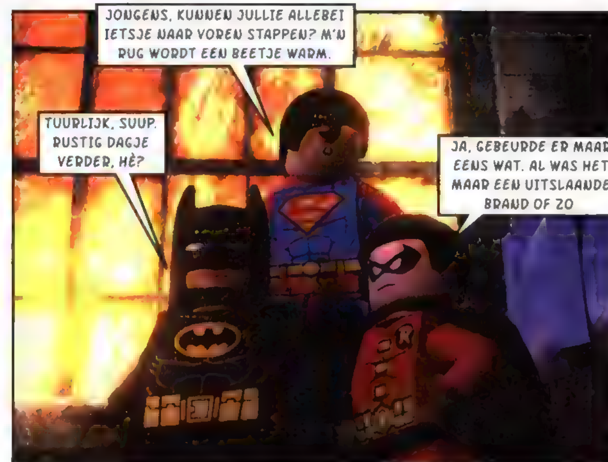
Pakkend

Laat ik ook de talloze nieuwe powers niet vergeten; bij Batman en Robin onder andere uitmondend in nieuwe suits waar je opnieuw tussen kunt swappen.

> **"Een sandbox-game met Gotham City als grote speeltuin."**

Zo heeft de grommende vleermuisman deze keer een Power Suit en een Electric Suit. Met die eerste kan Batman overal doorheen beuken als een wandelende tank en de Electric Suit laat je omgevingen onder stroom zetten, machines poweren en andere elektrisch geladen trucjes doen.

Robin beschikt onder andere over een soort ouderwets BioShocky metalen 'duikerspak meets Hazmat Suit'. Hiermee kan hij onderwater, en vervolgens op het land vijanden van de sokken spuiten met een waterkanon. Met dit pak wandelt Robin ook doodleuk door verschillende chemicaliën, zoals een groen goedje dat hij vervolgens op de baddies spuit met vreselijke consequenties!





Het acrobatische Suit van Robin laat het schildknaapje van Batman allerlei lenige trucjes uithalen. Hilarisch hoogtepunt is een enorme doorzichtige bol die zich om Robin heen sluit... waarna hij, als een hamster in een rad, over z'n vijanden rolt.

Super

Superman laat zich overigens ook niet onbetuigd. X-Ray vision om verborgen locaties en schakelaars te ontdekken? Check! Bevroren adem om boeven en water te bevriezen? Present! Extra krachtige adem waarmee je groepen vijanden omver blaast? Van de partij! Combineren van deze krachten? Uiteraard!

Bevries water om een platform te creëren en laser het ijsplateau later weer terug in vloeibare vorm. Dat is toch gewoon super, man? ★

weetje • weetje

De vorige LEGO Batman-game is het best verkochte LEGO-spel ooit, met meer dan elf miljoen verkochte exemplaren!

VERWACHTING JAN:

Gotham City met een knipoog, here I come. Dit wordt leuk voor fans van Batman, voor fans van DC comics, voor iedereen die van LEGO houdt en, jawel, ook voor hun vriendinnen!

- + Gotham City LEGO-style; je weet dat je het wil.
- + Coole, koddige cast.
- + Zeer afwisselende (super)krachten.
- − Batmans originele powers sneeuwen een beetje onder.

ACTION-ADVENTURE / PLATFORMER
TRAVELLER'S TALES / WARNER BROS. INTERACTIVE
ZOMER 2012

ALIENS
COLONIAL MARINES

Wouter ging naar Dallas omdat hij overtuigd moest worden van het feit dat Aliens: Colonial Marines een fantastische game gaat worden. Maar eigenlijk heeft het hem er vooral (weer) aan herinnerd hoe eng briljant het bronmateriaal is. Aliens fanboy rant ON.

Als iemand me van tevoren had verteld dat ik uiteindelijk in een waar Aliens-walhalla zou belanden, dan had ik geen seconde geklaagd over die heenreis van 24 (!) uur naar Dallas. Dan had ik echt niet gejammerd over ons vertraagde vliegtuig vanwege een fantasiemist op Heathrow in Londen, waardoor we onze aansluiting misten en we via Chicago naar Dallas moesten. Dan had je van mij geen gezeik gehoord over koppijn, verveling, eeuwigdurende wachtrijen, slechte films in het vliegtuig en jankende kutbaby's, blèrend in m'n oor.
Nee, dan had ik alles lachend ondergaan, want ik ben iemand die z'n elfde verjaardag heeft gevierd door met vriendjes een Aliens-marathon te houden. Ik loop vol trots in een Weyland-Yutani vest rond, heb ooit 90 euro betaald voor de Aliens Quadrilogy op DVD om er een paar jaar later nog eens zestig neer te tellen voor de Anthology van precies dezelfde films, alleen dan op blu-ray. Nee, je moet niet onderschatten wat voor Aliens-fanboy ik ben.



Dat messentrucje van Bishop was streng verboden, maar gelukkig zagen de mensen van SEGA het door de vingers.

Kwijl

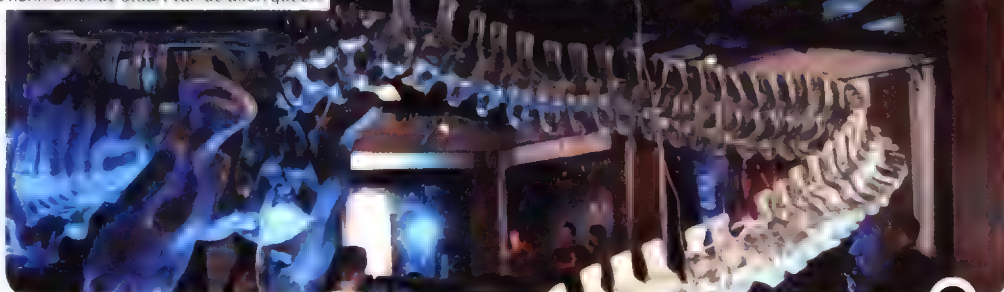
In een buitenwijk in Dallas heeft SEGA een pakhuis ingericht met zoveel Aliens-memorabilia, dat mijn hart een klopje of twee, drie overslaat op het moment dat mijn onwaardige zelf er binnentreedt.
Het eerste wat ik met schotelogen aanschouw wanneer we met een industriële lift (zo'n trage met een hekwerk dat je naar beneden moet trekken, die je normaal gesproken alleen in films ziet) op de tweede verdieping terechtkomen, is een enorm model van de alien queen, rechtstreeks uit de set van de film getrokken. Het insectachtige monster met haar kenmerkende halskraag en lange staart, waar aan het uiteinde een mesvormig stuk exoskelet zit, is minstens zo indrukwekkend als de eerste keer dat ik haar als tienjarig jochie zag. Toen was ik zo onder de indruk dat ik misschien zelfs wel een beetje kwijlde. Nu doe ik dat ook... maar niemand ziet 't volgens mij.

Gezichtsknuffelaar

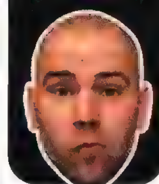
In de hoeken van deze Aliens-verdieping draait de film zelf, en ik vang in een vlaag het moment op dat Ripley tegenover een tafel vol bureaucraten de vernietiging van de Nostromo moet goed zien te praten.
Op de lunchtafels liggen ***oefenmessen***, wat natuurlijk uitnodigt om, net zoals Bishop dat deed, het iconische messentrucje uit te proberen. Overal verspreid staan wekflessen met ***facehuggers*** erin, borden met het Weyland-Yutani logo erop en er is zelfs een geel-zwarte driewieler te vinden zoals de echte fans die kennen uit de Director's Cut!
Maar dit zegt jullie allemaal niets, toch? Jullie hebben geen idee wat Aliens voor epische en belachelijk invloedrijke film is. Als ik me vergis, dan bied ik mijn oprechte excuses aan en is mijn vertrouwen in de wereld weer een beetje versterkt.
Zo niet... dan kan ik maar één ding zeggen: als je überhaupt met de gedachte speelt om Aliens: Colonial Marines te gaan spelen, dan doe je er verstandig aan om je van tevoren te verdiepen in het bronmateriaal. Want geloof me, deze game wordt ongeveer 200 procent leuker als je alle knipogen en verwijzingen daadwerkelijk snapt.
Niet overtuigd? Dan zijn hier vijf redenen om je alsnog over te halen:

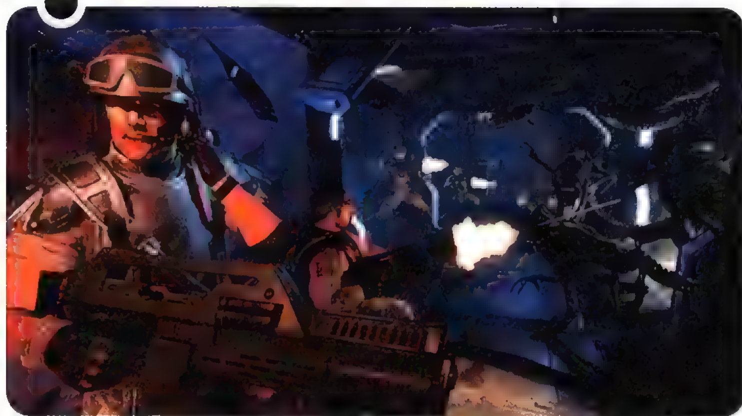


Geen statiegeld op wekflessen met facehuggers.



De kenmerkende staart van de alien queen.







5 redenen om Aliens heel rap te gaan checken

Reden 1:
Z'n voorganger was al fucking vet

Aliens is het directe vervolg op Alien, een film uit 1979 van Ridley Scott. Deze bloedstollende thriller gaat over de bemanning van het ruimteschip Nostromo die naar een geheimzinnige planeet wordt gestuurd om een noodsignaal te onderzoeken. Ze vinden daar echter geen perziken prinses in nood, maar de overblijfselen van een enorm, eeuwenoud ruimteschip... en een FUGLY, spinachtig wezen dat zich op het gezicht van een van de bemanningsleden werpt! En wat dan volgt zijn geen knuffels en konijntjes...

Hoe dan ook, als ik je straks overgehaald heb om Aliens te gaan kijken, dan kun je net zo goed eerst even deze flick checken. Gewoon, voor de chronologie en omdat het FUCKING AWESOME is...

"Alien was great, right? Ridley Scotts movie was amazing."

John Mulkey, Design Lead van Aliens: Colonial Marines, zegt het met simpele kracht.



weetje • weetje

Gearbox-CEO Randy Pitchford is vroeger goochelaar geweest, en tijdens zijn carrière schijnt hij het slap lullen en 'crowds pleasen' goed onder de knie te hebben gekregen. Daarom laten de mede-eigenaars van Gearbox hem altijd het woord doen. Laat die Randy maar lullen!

Reden 2:
Het is een film van James Cameron

Good ol' mister Cameron ken je misschien van z'n recente, nieuwswaardige uitstapje naar een plekje op de wereld ELF kilometer onder water, maar bekender is zijn werk als regisseur van bijna alleen maar topfilms. Avatar is z'n laatste film en daarvoor maakte hij er eentje die lichtelijk afwijkt van z'n doorsnee werk, namelijk Titanic (daarvoor maakte hij ook al flink wat diepzeeduikjes). Deze twee rolprenten zijn trouwens al verantwoordelijk voor elk zo'n miljard dollar aan inkomsten, waarmee ze het meeste geld gegenereerd hebben van alle films ooit, maar dat terzijde.

Belangrijker is Camerons eerdere werk, zoals The Terminator en het ongelooflijk vette vervolg daarop, Terminator 2: Judgment Day. Ook The Abyss (een film over ruimtewezens onderwater) is zeker niet slecht en hoewel True Lies als z'n mindere werk beschouwd wordt, is deze actiekraker met Arnold Schwarzenegger in de hoofdrol ook prima te pruimen.

Maar Aliens (en eigenlijk ook Terminator 2), beschouw ik als James Cameron z'n magnus opus, z'n absolute meesterwerk, z'n artistieke hoogtepunt.

"Every time he's tried to, I've been entertained by him. [...] True Lies was rad. And dude, the Titanic! It was kind of a chick flick, but I got to see the Titanic break!"

Randy Pitchford, president van Gearbox Software, over James Cameron.

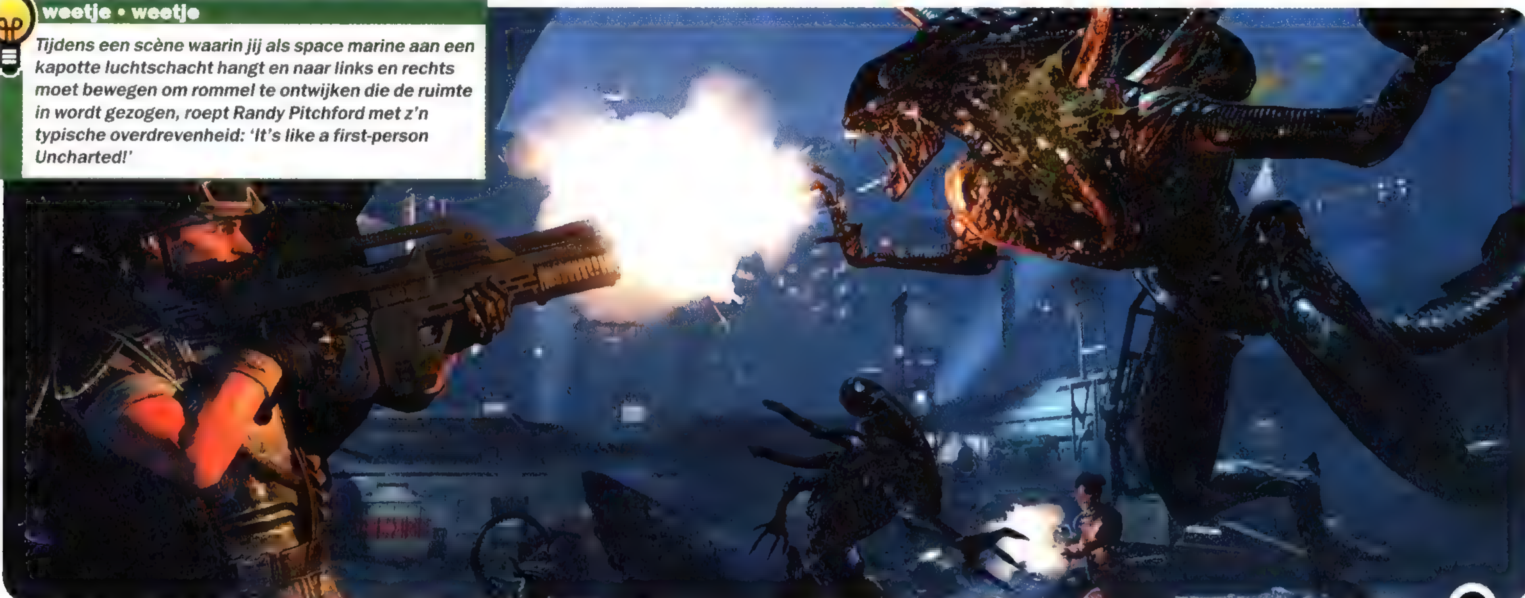
Reden 3:
Er zitten de meest bruut-ass aliens OOIT in

Ontworpen door een sick puppy van een kunstenaar, H.R. Giger genaamd, zijn de zogenaamde xenomorphs in Aliens het toonbeeld van buitenaardse freakiness. De zwarte wezens zien er biomechanisch uit, maar hebben ook iets insectachtigs, terwijl alles aan hun uiterlijk dodelijkheid uitstraalt.

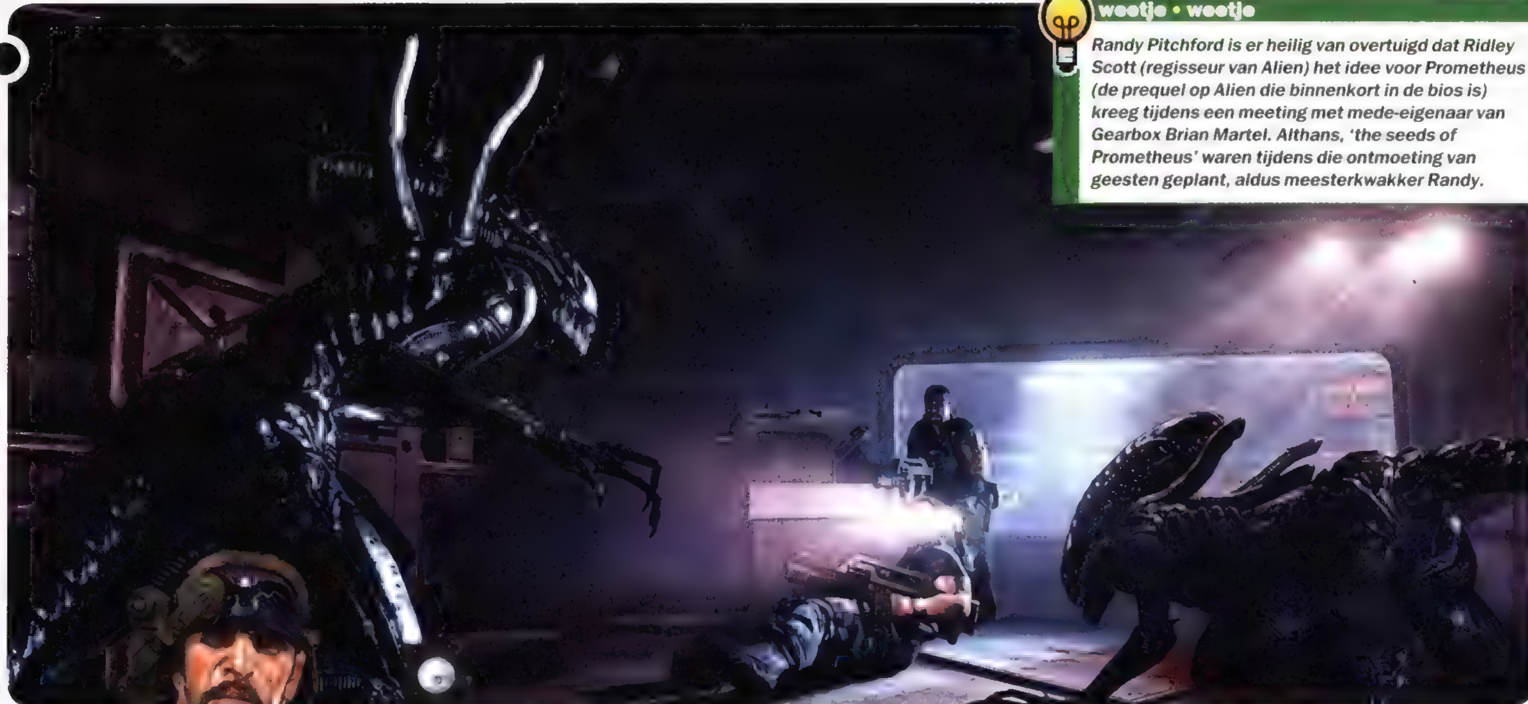
Het meest lugubere aan de wezens is echter hoe ze ontstaan: een alien queen legt eieren waaruit zogenaamde facehuggers kruipen, die zich vastklampen aan het gezicht van een mens of dier om een kwak zaad in hun keel te pompen. Dan laat de facehugger los en sterft ie, maar niet lang daarna zal een onaangename »

weetje • weetje

Tijdens een scène waarin jij als space marine aan een kapotte luchtschacht hangt en naar links en rechts moet bewegen om rommel te ontwijken die de ruimte in wordt gezogen, roept Randy Pitchford met z'n typische overdrevenheid: 'It's like a first-person Uncharted!'







weetje • weetje

Randy Pitchford is er heilig van overtuigd dat Ridley Scott (regisseur van Alien) het idee voor Prometheus (de prequel op Alien die binnenkort in de bios is) kreeg tijdens een meeting met mede-eigenaar van Gearbox Brian Martel. Althans, 'the seeds of Prometheus' waren tijdens die ontmoeting van geesten geplant, aldus meesterkwakker Randy.

›› verrassing zich een weg door het borstbeen van z'n slachtoffer banen. Voila! Een alien is geboren...

"It's biomechanical, it's not something of this earth, it's not something you can identify and it's not meant for you to understand."
Brian Cozzens, art director voor Aliens: Colonial Marines maakt alles duidelijk.

Reden 4:

Het is misschien wel de meest invloedrijke sci-fi film ooit gemaakt

Sciencefiction was niet hetzelfde geweest zonder Aliens en de ideeën die je in deze film terugvindt, zoals het concept van space marines, diens wapens en de voertuigen. Vooral Halo en StarCraft jatten bijna een op een ontwerpen en letterlijke quotes uit deze titaan van een flick, maar zelfs titels die niet sci-fi zijn, zoals Modern Warfare, maken zich hier schuldig aan.

Je zult het pas echt doorhebben en waarderen als je Aliens even checkt en de awesomeness ervan opzuigt als een hongerig sponsje. Geloof me, vanaf dat moment heb je een totaal andere kijk op bijna alle vormen van entertainment.

"Aliens is pretty much where people stole from. So if [your readers] have played Halo, Gears of War, Mass Effect, or all these other games, they get more appreciation for that. Plus it's just a kick-ass film, right?"
Brian Burleson, producer bij Aliens: Colonial Marines is het helemaal met mij eens.

Reden 5:

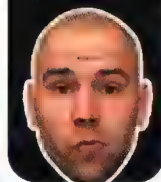
Het is horror/sci-fi actie

Aliens is een unieke combinatie van misschien wel de vetste genres ooit bedacht. Sci-fi omdat het zich in de toekomst op een andere planeet en in ruimteschepen afspeelt, actie omdat er in geknald en gekilld wordt alsof er geen morgen bestaat en horror omdat een alien het meest ongure schepsel is ooit, en de bloederige wijze waarop het mensen ombrengt.

Het is een film uit een tijdperk waarin er nog zoiets bestond als een blockbuster met ranzigheid, bloed en ijzingwekkende shit, terwijl filmmakers tegenwoordig alleen nog maar denken te scoren met flicks voor alle leeftijden. Kortom: they don't make 'em like this anymore...

"All the presentation of the gear, the hardware... is zo relatable, zo grounded. It just felt really realistic. And then the portrayal of the aliens on top of that. It's just amazing. I just fell in love with all of it."
John Mulkey, Design Lead van Aliens: Colonial Marines, houdt er ook van.









weetje · weetje

Aliens: Colonial Marines kent drop-in drop-out co-op en een zogenaamde 'meta game' waarin je kunt levelen en die de multiplayer met de singleplayer verbindt. Ja ja; 'meta game' is dus blijkbaar een fancy woord voor levelsysteem. Nieuw voor mij...

ALIENS VS PRE... EH MARINES

De multiplayer van Colonial Marines is xenomorphs tegen marines en dat verbaast natuurlijk niemand. Marines dienen bij elkaar te blijven om de aliens in een spervuur om te leggen en de ruimtefreaks moeten zich daarentegen juist verspreiden om de soldaatjes een voor een om te leggen.
De map was leuk (een garage met daarin de APC uit de film), de graphics best indrukwekkend voor een MP, en natuurlijk blijft het fijn om met de iconische Pulse Rifle te knallen. Maar hey, dit lijkt nu niet veel meer dan de Aliens vs Predators multiplayer alleen dan zonder Predators en een flinke kwak glimmende verf er over uitgesmeerd.
Gelukkig zijn ze zo slim geweest om de gameplay van de xenomorphs in third-person te doen, dat dan weer wel.

BONUS!!! Reden 6:

Er komt binnenkort een prequel van uit

Oké, eigenlijk gaat het om een prequel op Alien, de voorganger van Aliens, en wordt deze film (Prometheus genaamd) dan ook niet door James Cameron maar door Ridley Scott geregisseerd. Maar we hebben het natuurlijk wel over hetzelfde universum, dezelfde thema's en dezelfde onheilspellende, griezelige sfeer.
Of er ook daadwerkelijk xenomorphs in voorkomen, is de grote vraag, want hoewel er al veel fucking brute trailers van de Prometheus te checken zijn, zijn grote delen van de plot nog in nevelen gehuld. En laten we dat vooral zo houden, want dan kunnen we wel eens onaangenaam aangenaam verrast worden... eh, als je begrijpt wat ik bedoel.

Reden 7?

En is het beter kunnen begrijpen en waarderen van Colonial Marines dan reden 7 om Aliens te bekijken? Aan de ene kant wel, want al in de eerste tien minuten van de game kom je maar liefst zeven directe verwijzingen naar de film tegen.
Je begint je missie als space marine namelijk op de Saluco, het schip waarmee Ripley en kornuiten naar de door xenomorphs vergeven kolonieplaneet LV-426 reizen. Daar zie je het resultaat van het eindgevecht tussen Ripley en de alien queen op een zekere androide, maar ook een geparkeerd dropship van het soort waarvan de piloot in Aliens de legendarische woorden 'In the pipe, five by five' sprak, letterlijk overgenomen in StarCraft.
Daarna belanden we in de cryoroom, waar Sgt. Apone (die direct gekopieerd is om in Halo als Sgt. Johnson door het leven te gaan) nadat hij uit zijn vriesslaap ontwaakt onmiddellijk een sigaar in z'n smoel stopt.
Even verderop staan de tafels waaraan Bishop z'n messentrucje demonstreert en de deukjes in het tafelblad zijn daar het subtiele bewijs van. De Power Loaders komen langs, je krijgt een Smart Gun in je klauwen en dit heeft inderdaad allemaal een stuk minder betekenis als je Aliens niet gezien hebt, dat klopt. Dus ook daarom zou je Aliens kunnen kijken, maar aan de andere kant...

Blote botten

Weet je, ik vind dat je die film sowieso moet kijken. Vind ik ook dat je deze game koste wat kost moet spelen? Eh, daar ben ik tot nu toe een stuk minder van overtuigd.
Ik geloof wel dat Gearbox genoeg fanboys in zijn gelederen heeft om de taak serieus aan te pakken en ik weet 100 procent zeker dat Aliens een goed basis vormt voor een vette shooter, maar ik krijg een beetje het idee dat Colonial Marines niet veel meer te bieden heeft dan de ijzersterke franchise waar het op gebaseerd is. Geen leuke gimmicks of unieke gameplay-elementen, geen overige Unique Selling Points of zelfs maar iets zo gewaagd als een sterke vrouw in de hoofdrol (stel je voor!).
Nope, het is gewoon een shooter, met wat filmische elementen, een paar schrik-je-noten-uit-je-oogkassen momenten (hopelijk) en de Moeder van Sciencefiction als basis.
Begrijp me niet verkeerd, ik heb achteraf geen moment spijt van de trip, zelfs niet toen ik op de terugweg nog eens acht uur vertraging had, maar dat is vooral omdat je niet moet onderschatten wat voor Aliens-fanboy ik ben...



THREE TIMES A FANBOY

De vriendelijke knakkers van SEGA beloonden ons geduld tijdens deze trip met een Colonial Marines plunjezak met daarin een pet, twee Aliens bandana's en een hoody, maar ook de volledige Aliens Anthology op blu-ray.
Die heb ik dus al, plus de Quadrilogy op DVD, dus ga ik hem weggeven. Hou daarom mijn Twitter (@wouterbrugge) in de gaten!



weetje · weetje

Syd Mead – de ontwerper van de futuristische shit in sci-fi meesterwerk Blade Runner, maar ook van de lightcycle uit TRON en de technologie in Aliens – heeft meegeholpen aan het ontwerpen van Colonial Marines. Een puntje erbij voor authenticiteit dus!

REVIEWBLAD

TOPSCORE

JOURNEY
(PAG. 057)





WEER ZO'N HD-GAME

DEVIL MAY CRY HD COLLECTION
(PAG. 061)



VREEMDE VOETBALGAME

INAZUMA ELEVEN 2
(PAG 069)



RARE RACEGAME

TWISTED METAL
(PAG. 054

Mijn 5 centen - Zo, heb ik me even totaal niet bezig gehouden met het reviewen van games deze maand. Vandaar dat ik ook de juiste persoon ben om dit stukje te schrijven, dat noemen ze een ervaringsdeskundige. Moet ook eerlijk zeggen dat er helemaal geen fuck boeiends uitkomt deze maand, voor mij persoonlijk dan. Journey? Vast en zeker hartstikke leuk, maar een beetje te fancy-pantsy artsy-fartsy. Ik hoef helemaal niet naar de top van die berg! Raccoon City? Geef mijn portie maar aan Fikkie, ik wacht wel op de échte Resident Evil. Ninja Gaiden 3? Ik vond deel twee al lang niet zo awesome meer, en deze lijkt gedoemd tot middelmatigheid. Mario Party 9? Not my kind of party! Voor de rest een stel HD re-makes, wat 3D-versies van oude meuk. GAAAP!! Maar nou doe ik net alsof je niet verder hoeft te lezen, maar dat is natuurlijk verre van waar. Die jongens van de PU weten namelijk alles boeiend te maken. Maar toch nog even een tip voor deze maand: de bioscoop is ook leuk! - Wouter





NINJA GAIDEN 3

Samuels onvolwassenheid uit zich niet alleen in zijn lengte, maar ook in zijn kinderachtige verlangen om ooit een ninja te mogen zijn. Want ninja's zijn stoer, hebben zwaarden en mogen altijd zwart dragen zonder te worden uitgemaakt voor gothic. Toch, meneer Hayabusa?

Tomonobu Itagaki: ik begrijp die man. Hij is een perfectionist die geen blad voor de mond neemt, als een rockster leeft, en in de problemen is gekomen op z'n werk omdat hij niet van vrouwelijke collega's af kon blijven. Ja, ik kan me echt met hem identificeren.
En hij deelt mijn visie over wat goede games nou eigenlijk moeten zijn: snelle, aantrekkelijke fantasieën die continu het uiterst dunne lijntje tussen plezier en uitdaging bewandelen, én zich voornamelijk focussen op interactiviteit en speelbaarheid. Realisme boeit hem niet; hij houdt van games die de speler een haast bovennatuurlijk soort genot geven.
Dus maakt hij moeilijke, maar erg responsieve, gameplay gerichte games waarin de mannen gespierde helden zijn die groteske wezens doormidden kunnen hakken in fonteinen van bloed. En de vrouwen? In zijn wereld hebben ze allemaal knappe koppies, dunne tailles, en dikke tieten die hypnotiserend op en neer stuiteren. Daarom zijn de Dead or Alive-vechtgames zo'n groot succes, daarom zijn de Beach Volleyball-titels zo beschamend, maar stiekem toch ook vermakelijk, én daarom is zijn Ninja Gaiden-serie zo achterlijk vet.



weetje - weetje

De allereerste Ninja Gaiden-game, ook met Ryu Hayabusa in de hoofdrol, kwam in Japan op 9 december 1988 uit voor de Nintendo Famicom.

Vieze poging

Itagaki is de meester van het digitaliseren van de mannelijke droom, en zijn Ninja Gaiden-games vormen zijn magnum opus. Des te pijnlijker dus dat juist hij een tijdje terug Team Ninja heeft verlaten en daarom niet heeft meegewerkt aan Ninja Gaiden 3. Want dat is voelbaar, al in de eerste minuut van de game.
De opening begint met een quick time event en eindigt met een shot waarin de held, Ryu Hayabusa, zijn masker afdoet. Sorry, maar, wat!? Een uurtje later, wanneer het eerste segment van de game voorbij is en de eerste baas stof heeft gehapt, dringt het pas echt tot me door: Itagaki has left the building. Dit is 'zijn' Ninja Gaiden niet meer.
De moeilijkheidsgraad ligt lager, health wordt na elk groot



weetje - weetje

Na zijn vertrek bij Team Ninja in 2008, zette Itagaki een nieuwe studio op genaamd Valhalla Game Studios. Daar is hij nu bezig met de third-person shooter Devil's Third, die in 2013 moet uitkomen.

GO NINJAS, GO NINJAS, GO!

Voor de eerste keer in de serie zijn er multiplayer modi in een Ninja Gaiden te vinden. Zo is er een deathmatch mode genaamd Ninja Battle, waarin acht ninja's in teams van vier elkaar proberen te fileren. Daarnaast zijn er de Ninja Trials: tien verschillende uitdagingen die alleen of coöperatief uitgespeeld kunnen worden.
Deze twee modi zijn verrassend vermakelijk, al hadden we liever gezien dat Team Ninja deze tijd en moeite gewoon in de singleplayer had gestoken. Wat meer memorabele boss fights hadden bijvoorbeeld niet misstaan.



Ik denk dat die gast heel ver kan komen in Expeditie Robinson.

gevecht automatisch aangevuld, en de eerder genoemde QTE's zijn aan de orde van de dag: niet alleen bij boss battles, maar zelfs bij 'gewone' vijanden en bij bijvoorbeeld het beklimmen van muren.
Het doet allemaal een beetje denken aan God of War. Maar Kratos kan die simpliciteit en oppervlakkigheid hebben: het past bij hem. Ninja Gaiden ging echter altijd veel dieper: de speler moest alles altijd zelf doen. Deze poging de serie te stroomlijnen voelt daarom een beetje vies.

Modderfokking Rex

Begrijp me niet verkeerd: dit is een spannende, opzwepende, toffe en nog altijd bikkelharde actiegame. Je zult dan ook ontiegelijk vaak doodgaan, vooral bij de bazen. Ondanks dat voel je je nog steeds de überninja die op de meest genadeloze wijze zijn tegenstanders aan zijn zwaard rijgt, terwijl het bloed haast van het scherm afdruipt en de angstkreten van halfdode vijanden door de speakers knallen. Heerlijk.
Je rent door prachtig vormgegeven omgevingen, glijdt onder obstakels door, zweeft van gebouwen af als Batman, en je moordt als 's werelds beste huurmoordenaar. Het werkt allemaal.

"Je vloekt, je tiert, je schreeuwt het uit, maar je geniet."

Sommige wijzigingen aan de serie zijn zelfs zeer welkom, zoals het inzetten van Ryu's instinct om te zien waar je naartoe moet (ik heb geen enkel moment in de game vastgezeten, hoera!) en de toevoeging van een beter uitgewerkt en uitgebreider verhaal.
Zo is er een terroristische beweging die de wereld probeert over te nemen en heeft een legendarisch zwaard Ryu's arm vervloekt, wat natuurlijk allemaal met elkaar te maken blijkt te hebben. En dan zijn er nog de momenten wanneer je het op moet nemen tegen bazen als een gigantische robottank en een modderfokking Tyrannosaurus Rex, waarbij je weer even dat gevoel terugkrijgt van de vorige twee delen. Je staart vol ongeloof naar je scherm, je vloekt, je tiert, je schreeuwt het uit, maar je geniet er ook elke seconde van.

Kunstmatige zoetstof

Maar, terugkijkend op de gehele ervaring, mis ik toch te veel om dit als een volwaardig vervolg te kunnen zien. De vele wapens, zoals de zeis en de klauwen, zijn weg (al worden ze wel DLC) waardoor de speler continu enkel met zijn trouwe katana speelt. De vernietigende Ninpo-superkracht is niet meer iets dat je bewaart voor uiterst lastige momenten, maar iets dat je nu elke keer gebruikt zodra het balkje volzit omdat het zich na elk gevecht weer reset. Er wordt minder gebruik gemaakt van bovennatuurlijke elementen en Japanse mythologie: de vijanden zijn nu voornamelijk menselijk of mechanisch. En om een of andere onverklaarbare reden is het niet meer mogelijk om ledematen van torso's af te snijden als 's werelds bruutste sushichef.
Met andere woorden: de vorige twee delen waren bikkelhard, eigenzinnig, met veel keuzevrijheid en ruimte voor strategie, en dit deel is een simpeler, lineair button-bash avontuur. Het is een uiterst toffe game, dat als derde deel echter geen blijvende indruk achterlaat. Als dit Hayabusa's eerste 3D-avontuur was geweest, was het een klassieker, maar als opvolger van Ninja Gaiden II, smaakt het een beetje als Cola Light. Helaas is met Itagaki dus ook het 'echte suiker' uit Ninja Gaiden vertrokken, en er is geen kunstmatige zoetstof ter wereld die dat perfect kan vervangen.




Kijk, daarachter... dat is nou een mooi voorbeeld van een schwalbe.





SCORE 74

Een geweldige actiegame, in de kiem gesmoord door het feit dat zijn twee voorgangers veel ambitieuzer, epischer en genadelozer waren. Perfect voor de gamers die Ninja Gaiden net ontdekken, maar de 'master ninja's' zullen een gevoel van gemis niet kunnen onderdrukken.

SAMUEL



De kenner zal zich op Normal ruim twaalf uur vermaken met de singleplayer. Maar welke ninja speelt deze shit nou enkel op Normal uit?

12+ UREN



BASICS

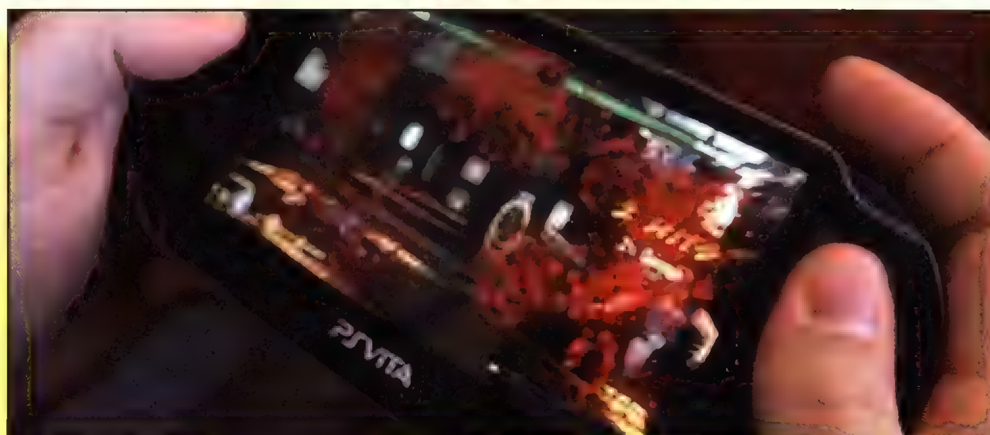
ACTIE
TEAM NINJA / TECMO KOEI
1 SPELER / MP: 2 - 8
OUT NOW

GAME DEVELOPERS CONFERENCE

Met z'n vele lezingen en nadruk op indiegames, is de GDC in San Francisco niet meteen iets voor in de PU. Toch voelde Jurjen, als liefhebber van lezingen en indiegames, zich geroepen de conferentie te bezoeken. En hij zag er genoeg dingen die best een plaatsje in de PU verdienen. Kijk en lees zelf maar.

MORTAL KOMBAT *(VITA)*

Er zijn al behoorlijk wat goede vecht-spellen voor de 3DS verschenen, maar nadat ik een half uur met Mortal Kombat op de Vita had gestoeid, moest ik toch concluderen: dit is de lekkerste vechtspelervaring die ik ooit op een handheld heb gehad!



De Vita ligt bij mij lekkerder in de hand dan de 3DS, wat de eis tot het constant indrukken van ingewikkelde knoppencombinaties écht draaglijker maakt. Voor nog meer comfort kun je de fatalities nu óók met je vinger op het touchscreen uitvoeren (dus je hoeft niet te blokken om te voorkomen dat je personage tijdens het invoeren gaat springen). En er zijn meer grappige toepassingen van het touchscreen (bloed wegvegen, schedels slicen, slachtoffer hooghouden met raketten), met name in de extra standen en minispelletjes.

Gewoon vechten kan natuurlijk ook, met alle content uit de vorig jaar gelanceerde Xbox/PS3-versie (dus inclusief Kratos en Freddy) en constant lopend op 60 fps, ook met twee spelers (da's geen pr-talk want ik heb het getest en kan heel snel tellen).

Het hele pakket lijkt me perfect geschikt voor vele vlotte potjes lekker lomp rag- en beukwerk in de bus of op de bank.
Twee minpunten: laadtijden van zo'n vijf seconden en wat verbleekte kleuren. Valt mee te leven.

EA SHOOTER PARTY

Ook EA liet van zich horen op de GDC met nieuwe mobile games (weinig bijzonders), de aankondiging van Sim City (veel slap geouwehoer) en - nou komt ie - een speciale avond met twee shooters.
Die speciale avond met twee shooters was vooral speciaal omdat er een open bar was met mooie meiden en veel verschillende whisky's. Het was verboden op het feestje te fotograferen, maar na zes whisky's kan ik niet meer zo goed lezen, dus bij deze de plaatjes.
En als je het niet erg vindt, wil ik het daar ook maar bij laten, want hoe opwindend Medal of Honor: Warfighter en de DLC-uitbreidingen voor Battlefield 3 nu precies zijn, durf ik als shooter-leek niet (hardop) te zeggen.







MARIO TENNIS OPEN *(3DS)*

Toen op woensdag de beursvloer opende, belandde ik als vanzelf op de Nintendo-stand (het is een postduif-achtig soort instinct, vermoed ik), waar ik tegen een speelbare versie van Mario Tennis Open op de 3DS aanliep.

Na een half uurtje spelen kan ik zonder voorbehoud zeggen: dit is meer dan een gemakzuchtige port van Mario Power Tennis.
De specifieke mogelijkheden van de 3DS zijn heel fraai met de opzet van Mario Tennis verweven.
Laat ik wat voorbeelden geven. Als je het systeem horizontaal voor je houdt, bekijk je de actie vanuit een vogelperspectief in goed werkend 3D. Hou je het systeem verticaal omhoog, op ooghoogte, dan wordt het 3D-effect automatisch uitgeschakeld en kijk je over de schouder van je personage, waarbij je je slagen kunt richten door het systeem naar links en rechts te draaien.
Je kunt het hele spel met enkel de knoppen spelen, maar er zijn ook diverse touchscreen-paneeltjes met speciale slagen om direct op te tikken.
Het mooie is dat je dit soort dingen niet vooraf hoeft te kiezen, maar tijdens een potje on the fly kunt wisselen tussen verschillende perspectieven en besturingsopties. Tel daarbij alle toeters en bellen die je zou kunnen verlangen (online, veel personages, fraaie graphics, minigames) en dit zou wel eens interessant kunnen worden.





PAPO & YO *(SEN)*

Ah, hiervan raakte ik helemaal onder-stebo-ven: Papo & Yo. Ik ging zitten, pakte de PlayStation-controller, begon met spelen, vergat alles en iedereen om me heen, en voelde op een gegeven moment de tranen in mijn ogen prikken.

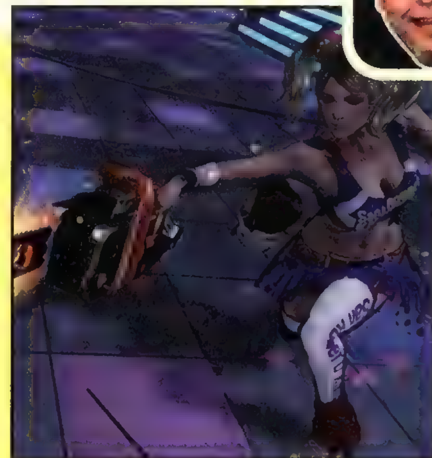
Je speelt met een jongetje dat een magisch meisje achtervolgt door een Braziliaanse sloppenwijk. Het meisje lacht en wenkt, en dan is ze weer verdwenen, bijvoorbeeld door een deur die ze zelf met krijt op een muur had getekend.
Ik zoek, klim, spring en puzzel me een weg naar de plaats waar ze verdween, en zie iets verderop een wit touw uit een muur hangen. Als ik daaraan trek, schuift een enorme stenen trap uit de muur. Compleet surrealistisch, niet in het echt mogelijk, maar ik voel me weer even een kind, met een verbeelding waarin alles kan.

Herinneringen

Volgens mij bewaart iedereen wel emotionele herinneringen aan zijn kindertijd, over het 'buiten spelen in je buurtje' enzo. De bijbehorende gevoelens werden bij mij door Papo & Yo op een diep, bijna vergeten, niveau aangeraakt.
Ik vind een bal die ik kan oppakken en weggooien. Ik vind een kikker, die ik kan optillen. Maar ik vind ook kartonnen dozen. Als ik die oppak, gaan tegelijkertijd complete huizenblokken de lucht in. Ik kan de dozen verplaatsen en op een rijtje zetten, om zo met de corresponderende huizenblokken een brug over een ravijn te maken.
De sloppenwijk wordt een magische speeltuin waarin je alles naar je hand kunt zetten, bedenk ik mij. Dáár wel. Mijn ogen prikken. Op een of andere manier vind ik die gedachte ontroerend.

Drank en drugs

Meteen na het spelen ga ik zoeken op internet. Papo & Yo, van wie is die shit?
Papo & Yo is van ene meneer Caballero, leer ik. Hij maakt het spel met zijn bedrijf Minority, en krijgt daarvoor geld van Sony.
In essentie is het een verhaal over Caballero's miserabele jeugd in de sloppenwijk, en met name over de beklemmende relatie met zijn aan drank en drugs verslaafde vader. De vader die in het spel wordt verbeeld als een lomp monster: soms een goedaardige metgezel, maar dan opeens weer een vernietigende kracht.
Ik was er altijd wel van overtuigd dat videogames diepe emoties op andere mensen konden overbrengen, maar nog nooit zo erg als na het spelen van Papo & Yo.
Geloof me, hier ga je rondom de release (later dit jaar) veel van horen. En nog heel lang daarna. Een nieuwe Ico is geboren.



LOLLIPOP CHAINSAW *(XBOX 360 / PS3)*

In een kroeg nabij de beurs bezocht ik een Lollipop Chainsaw-feestje. Alles en iedereen voor een goede avond was aanwezig, waaronder ont-wikkelaar Suda51, scriptschrijver James Gunn, zombies, gratis Guinness, ikzelf... en het spel, natuurlijk.

Jazeker, ik ben een groot fan van Suda51 en zijn door punkmuziek geïnspireerde manier om met conventies in games te breken. Desondanks - of juist daardoor - moest ik licht geschokt merken dat Lollipop Chainsaw me weinig deed.
Natuurlijk was er weer veel om blij van te worden, zoals het grindhouse sfeertje, de extreme kettingzaagamputaties, de befgrappen van het afgezaagde hoofd wat bij de knokkende cheerleader Juliet aan haar heup bungelt, en het feit dat ik met die cheerleader werd opgeslokt door neonverlichte varianten op oude arcadehits als Pac-Man en Elevator Action.
Tegelijkertijd gaat het daarbij meer om aankleding dan om spelstructuur en gameplay.
Waar Suda51 in zijn oude werk (Flower, Sun & Rain, Killer 7, No More Heroes) nog volop experimenteerde met nieuwe structuren en gameplay, lijkt hij zich op dat vlak toch steeds meer naar de moderne conventies te schikken.
Zoals zijn vorige grote spel Shadows of the Damned in de kern gewoon een schietspel was, lijkt Lollipop Chainsaw in de kern gewoon een loop-en-vechtspel te worden.
Lollipop Chainsaw voelt als een nieuw, toegankelijk en commercieel album van een vroeger lekker ruige en conventiebrekende punkband. Niet meteen slecht of zo, maar voor een oude fan als ik toch jammer.



REVIEW PS3

TWISTED METAL

JJ houdt van racen en JJ houdt van geweld. Dan moet JJ logischerwijs ook van Twisted Metal houden...

OM TE KOTSEN

Sony denkt dat wij Hollanders zitten te wachten op vertalingen van Engelstalige games. Dat zitten we dus niet, en al helemaal niet bij een zieke hardcore heavy metal beuk- en scheldgame als Twisted Metal. De vertaling is zo kut dat ik er misselijk van werd. Men heeft alle slang er uit gesloopt en er een soort Klokhuis-griezelding van willen maken. Gelukkig kun je de oorspronkelijke tekst horen als je je PS3 op Engels als voertaal zet. Beetje omslachtig, maar doe het maar, het scheelt je kotsen.

Ik wil jullie even meenemen naar het verleden, twee E3'tjes terug om precies te zijn. Aan het eind van de PlayStation persconferentie werd nog eén game vertoond. Onder luid gejuich. Het betrof Twisted Metal (TM).

So what, hoor ik je zeggen. Nou moet je weten dat de afsluiter van een persconferentie nooit zo maar een game is. Het betreft eigenlijk altijd een spel waar je het na afloop, als je met z'n allen bij het buitenbuffet staat, nog over moet hebben. Killzone was ooit uitsmijter, en Halo en GTA bij Microsoft. Dat soort werk. Twisted Metal werd met andere woorden als een grote game neergezet. Maar al snel werd het stil, heel stil...




weetje • weetje

Geloof het of niet, maar dit is alweer het achtste deel uit de Twisted Metal-serie.

Vreemd

Die stilte was vreemd. No way dat er ooit stilte was rond Killzone, Halo of GTA. Even leek het er zelfs op alsof TM nooit meer uit zou komen. Het rommelde bij de developer en baas David Jaffe (ook van de God of War-reeks) mopperde. En toen het spel dan uiteindelijk toch een releasedatum kreeg, ontvingen we de game pas toen hij al in de winkels lag. Doorgaans een teken dat de publisher niet happy is met het uiteindelijke resultaat en de reviews liever pas een tijdje na de launch ziet verschijnen.

Ik begon dus met de nodige scepsis aan de game. Een scepsis die verder gevoed werd door de vreselijk neppe Nederlandse lokalisatie van het spel (zie kader). Maar goed, PS3 op Engels zetten en fuck die shit!

Overweldigend

Twisted Metal is een serie die al vele jaren de consoles van Sony bevolkt. Het biedt, in de traditie van Destruction Derby, een psychotische mix van racen en schieten.

Het concept is simpel: een stuk of tien compleet gestoorde en tot de tanden bewapende voertuigen, een arena in de vorm van een stad, dorp of rotsachtige woestijn, en dan de opdracht om elkaar helemaal kapot te maken. The Last Car Standing wint.

Dit soort actie hebben we al vaker in racers gezien (waaronder dus het befaamde Destruction Derby), maar de bizarre en grafisch overweldigende uitwerking zorgt er voor dat ik sinds Carmageddon eindelijk weer eens met een satanisch genoegen tegenstanders gesloopt heb.

En met grafisch overweldigend bedoel ik niet grafisch mooi, maar meer grafisch... euh, overweldigend. Alles en iedereen knalt en spat zo moddervet uit elkaar dat je jouw wagen met een dikke grijns op je bek tegen


Dat lijkt wel het ijscokarretje dat bij ons op donderdag langs komt. Vermoedelijk verkoopt deze alleen raketten en magnums.

een opponent aansjeest. Daarnaast heeft men, vermoed ik, een aantal mentaal minder stabiele mensen op het project gezet want wat je allemaal aan zieke voertuigen, omgevingen en mafkezen tegenkomt, tart elk voorstellingsvermogen. Check de cutscenes bestaande uit realistische zwart-wit filmbeelden van een clown die een chick vermoordt en je weet waar ik het over heb.


Opel heeft in deze game een iets andere slogan: 'Opel, Wir töten auto's.'

Frustrerend

TM mag misschien simpel zijn qua uitgangspunten en diepgang, dat is het niet qua besturing. Naast het sturen en gas geven, ben je namelijk ook in de weer met twee buttons of triggers (afhankelijk van de gekozen instelling) om te schieten en de D-pad voor mijnen en een Freezeshot. En dat alles afwisselend binnen een paar seconden. Daarbij komt ook nog eens dat bepaalde handelingen, zoals turbo en springen, vragen om dubbel clicks.
Dat de campaign vervolgens gezegend blijkt te zijn met een ietwat overpowerde en hyper agressieve A.I. helpt op zo'n moment ook niet mee. Er is niks mis met hyper-agressiviteit in een beuk-racer als TM, maar als al die agressie zich alleen op jou richt, dan gaat dat frustreren. Met name de raceonderdelen van de overigens zeer gevarieerde campaign zijn een pain-in-the-ass. Eén gast speert er steeds vandoor en de rest ramt jou van de baan. Gevalletje 'lekker dan'.

Vingerhoedje

Afgezien van de pittige besturing heeft TM de diepgang van een vingerhoedje. Ja, je zult de 'maps' met al de power-ups en shortcuts moeten leren kennen om echt succesvol te kunnen zijn, maar ik ben bang dat winnen niet echt het belangrijkste voor je zal zijn in deze game. En dat is opmerkelijk. Zelfs ik, iemand die zo'n beetje van alles een wedstrijdje maakt, vermaakte me in dit spel uren achter elkaar met alleen maar heerlijk beuken.
Het geeft zo'n goed gevoel om iemand drie raketten in zijn gemotoriseerde aars te jagen of met een 180 graden spin opeens keihard op een opponent af te scheuren.
De explosies, de door de lucht vliegende wagens, de objecten die om je heen versplinteren, de waanzinnige soundtrack (rock en metal), het gepiep en gedreun van de wagens, de knotsgekke voertuigen en hun signature wapens, het grijpt je vast en laat je niet snel meer los, en dat geldt helemaal in de multiplayer.

Blijvertje

Die multiplayer mode is overigens ook simpel. Een paar modes met maffe namen die feitelijk allemaal op Deathmatch uitdraaien. Gewoon free for all, team based, met z'n allen tegen één, of met een grote opblaasclown als Flag om te veroveren. Ondanks af en toe wat haperende servers en wat slechte respawnpoints, is dit het plekkie waar TM het best tot zijn recht komt. Het slopen van tegenstanders is zo briljant en de balans tussen racen en schieten zo perfect, dat ik echt een weekend lang door ben blijven raggen. En dat gebeurt me maar een paar keer per jaar.
TM kan, zeker met een paar patches om de balans te verbeteren, wel eens een blijvertje op Sony Entertainment Network worden...

Cadeautje van president Bashar al-Assad voor de kinderen van Homs.


"Het grijpt je vast en laat je niet snel meer los."



Weet je dat kannibalen 't liefst clowns eten? Het schijnt dat ze heel grappig smaken.

SCORE **79**

Heeeeeng, heeeeeng, tatatatata, kabam, kabam, cracks, baaaaaaam, schijt! Tatatatata, ieeeeeeep, heeeeeeeng, tatatatata, bam, schijt, kedeng, baaaaam, fuck yeah!!!



De campaign is een uur of acht leuk, daarna is er volop online mayhem, zo lang je maar wil.

8+ UREN



BASICS

DESTRUCTION RACER
SONY / SCEB
1 - 4 SPELERS
OUT NOW

RESIDENT EVIL

OPERATION RACCOON CITY

Omdat Samuel vorige maand nog het sublieme Resident Evil: Revelations speelde, voelde de release van Resident Evil: Operation Raccoon City voor hem een beetje aan als overkill. Was dat na een weekendje gamen nog steeds het geval?

Wat ik persoonlijk erg tof vind aan Resident Evil is dat Capcom er ontzettend mee durft te experimenteren. Het ene moment is RE een survival-horrorgame, het andere moment een ongegeneerde actietitel, en een half jaartje later kan het plotseling een lightgungame zijn. In elk deel komen zombies en mutanten voor én wordt er geschoten, maar verder zijn de RE-games vaak uniek.

Operation Raccoon City is een squad-based third-person shooter geworden die je kunt zien als een soort kruising tussen Gears of War en Left 4 Dead. En dat klinkt best awesome, toch?

Slappe granaat

Wat ons werd beloofd was een epische oorlog in de open straten van het apocalyptische Raccoon City. Een oorlog tussen drie partijen: de geheime beveiligingsdienst van Umbrella (waar jij zelf deel van uitmaakt), de special forces van het Amerikaanse leger en de zombies en mutanten.



weetje • weetje

Operation Raccoon City is ontwikkeld door de heren achter de SOCOM-games. Het verklaart het tactische sausje in ieder geval wel.

In de praktijk ben je echter voornamelijk in donkere gebouwen op soldaten aan het schieten, terwijl je af en toe wegrent voor hordes domme en oneindig spawnende zombies.

Dit wordt afgewisseld met geforceerde boss battles waarin het niet altijd meteen duidelijk is of je de baas in kwestie moet doden of slechts moet ontwijken tot het level voorbij is.

De actie wordt ook opgebroken door missies waarin je nietszeggende opdrachten moet vervullen, zoals 'vernietig de vijf documenten die verstopt zijn in de bibliotheek die overduidelijk door matige level-designers ontworpen is om te fungeren als een soort van onrealistisch doolhof.'

Oh, en dan zijn er nog de vele glitches en technische oneffenheden, waardoor een explosie je de ene keer van een kilometer afstand weet te doden, maar je de keer daarop zonder schrammetje kunt weglopen wanneer er een granaat naast je ontploft. Onzichtbare muurtjes enzo. Slordig. Jammer. Onnodig.

> **"Helemaal solo is hier geen flikker aan."**

Gillende wijven

Maar eerlijk is eerlijk: ik ben vooral gefrustreerd door het feit dat ik deze game afgelopen weekend in m'n eentje heb moeten spelen. Helemaal solo is hier namelijk geen flikker aan; pas coöperatief of competitief begint Operation Raccoon City te worden wat het moet zijn. Pas dan komt er een beetje vaart in het spel, en pas dan worden die momenten leuk wanneer er bijvoorbeeld teammaten geïnfecteerd raken, of als er een Tyrant opdaagt en iedereen zich daarop begint te focussen als een groep gillende wijven die plotseling een dikke spin in de huiskamer zien en niet weten hoe ze er van af moeten komen.

Ja, met vrienden is dit een hilarisch vehikel voor chaos en vernietiging, met leuke multiplayer modi die verdomd lang vers kunnen blijven.

Vraag jezelf dus eerst af hoeveel van je vrienden zin hebben in deze experimentele third-person shooter van Capcom, voor je besluit tot aankoop over te gaan.





Zombies zijn zo populair tegenwoordig dat er onlangs zelfs een nieuw kledingmerk is geïntroduceerd met alleen maar 'aangevreten' kleding: Aberzombie & Fitch



Zie je de Nemesis, dan weet je dat het menesis

SCORE 70

In je eentje: een saaie third-person shooter die je al tachtig keer hebt gespeeld onder andere namen. Met drie vrienden: de nieuwe Left 4 Dead. Het zou helemaal episch zijn geweest als dit de multiplayer-kant was van Resident Evil 6, maar als aparte game is het enkel 'wel leuk'.

SAMUEL



Solo doe je zo'n dikke tien uur over de singleplayer, maar dat raad ik je dus niet aan. Haal je matties erbij voor het echte werk.

10+ UREN



BASICS

THIRD-PERSON SHOOTER
SLANT SIX / CAPCOM
1 - 4 SPELERS
OUT NOW

JOURNEY

GOLD AWARD



Met open mond en een traan bungelend aan zijn wimper troffen we Jeroen aan in ons testhok. Wat was er aan de hand? Was zijn PlayStation overleden? Waren al zijn savegames verdwenen? Of had het iets te maken met de game die hij net gespeeld had?

Overweldigend, zo zou ik Journey in één woord willen omschrijven. Een overweldigende reis die je vooral emotioneel zal aangrijpen. Sommigen zullen zich beklagen dat de reis te kort is, rond de twee uur, maar aan hen is Journey niet besteed. Het is geen 'avontuur' dat je speelt voor highscores of een snelle eindtijd; het draait om de reis zelf, en die is indrukwekkender dan elke virtuele reis die ik ooit maakte.

weetje • weetje

Het idee voor de game is deels ontstaan tijdens een beklimming van een berg in Buthan.

Zand

In Journey is je enige oriëntatiepunt een berg die in de verte boven de woestijn uit torent. Die bergtop is je doel en gedurende je reis er naartoe zul je op plekken komen die steeds meer onthullen over het verhaal en jouw rol daarin.

De reis door de woestijn leg je in je eentje af, en dat geeft je een eenzaam en vooral heel nietig gevoel. Er zijn echter ook andere reizigers onderweg, en het kan dus gebeuren dat je tijdens je wandelingen over de zandheuvels plotseling iemand tegenkomt. Iemand die net als jij ergens op de wereld begonnen is aan zijn reis naar diezelfde bergtop.

Er is echter één probleem: er is geen mogelijkheid tot dialoog. De enige vorm van communicatie is een roep van jou en van hen. En die roep kan van alles betekenen, en dat maakt het allemaal nog specialer en mysterieuzer.

"Het is iets ongrijpbaars, iets dat je zelf moet beleven."

Schoonheid

De reis die je aflegt is van grote schoonheid. Niet alleen door de beelden van het glooiende woestijnlandschap, maar ook vanwege de bijbehorende muziek die perfect bij de omgeving past en daar als het ware in overvloeit.

Je merkt het al; Journey omschrijven is moeilijk. Ik kan allerlei superlatieven gebruiken om aan te geven hoe tof en prachtig het allemaal is, maar Journey is meer dan dat; het is iets ongrijpbaars, iets dat je zelf moet beleven.

Journey is een avontuur, of liever gezegd een reis, die niet alleen heel mooi en enerverend is, maar ook iets diep van binnen met je doet. Het weet je te raken.

Misschien moet je Journey wel zien als een metafoor voor de geboorte van het leven of als een metafoor voor het leven zelf, de weg naar verlichting?

De goede verstaander zal in Journey heel wat thema's kunnen ontdekken, maar ik hou het voor het gemak maar even op dat ene woord: overweldigend!



In de woestijn moet je altijd speelkaarten meenemen. Als je dan verdwaalt, moet je gaan patiencen. Wedden dat er binnen no-time iemand achter je staat, om je te vertellen dat je de rode tien op de zwarte boer moet leggen...



Dat gezicht van die vrouw... Daar zit geen enkele uitdrukking in. Ik dacht meteen aan Journey Kaagman.



Hebben jullie dat nou ook als je zo'n plaatje ziet? Dat je niet denkt 'hé is dat een lichtje bij die rotsen?', maar 'oppassen meisje, daar verderop ligt een levensgevaarlijk rotsmonster dat je te grazen gaat nemen!'

weetje • weetje

Journey is van dezelfde ontwikkelaars die je eerder fl0w en Flower brachten.

SCORE 95

Journey is geen game, het is een reis, een belevenis, een stuk emotie. Het is mooier dan welke andere titel ook. Het is een verhaal dat verteld wordt zonder woorden, maar met gevoel. Het is, het is... overweldigend!

JEROEN



Binnen twee uur heb je de top van de berg bereikt. Maar er valt genoeg te ontdekken om de reis nogmaals te maken.

2 UREN



BASICS

ADVENTURE
THAT GAME COMPANY / SCEB
1-2 SPELERS (RANDOM)
OUT NOW

THE WITCHER 2

The Witcher 2 heeft als hardcore PC-RPG de harten van vele gamers veroverd. Maar kan de verwende consolegamer deze toptitel wel aan, vroeg Ward zich af nu de game ook op Xbox 360 verschijnt.

HET LIJKT WEL TOVENARIJ!

Het is best bijzonder dat CD Project RED slechts op grafisch gebied heeft ingeleverd bij deze overzetting. Door slim programmeren, vijanden anders te laten spawnen en gebieden op te delen in kleinere stukjes, kon alle content behouden blijven.

Dat zorgt helaas wel voor veel (zeer korte) laadtijden, maar de game voelt daardoor wel rijk, gevuld en allesbehalve minderwaardig aan z'n PC-broertje, en dat is een zeer knappe prestatie.

★ NU OP PU.NL:

WARD LEEST EEN VERHAALTJE VOOR HET GAMEN-GAAN



De Witcher-games zijn gebaseerd op het boek The Last Wish van de schrijver Andrzej Sapkowski die ook wel de Poolse Tolkien wordt genoemd. Dat maakte mij als liefhebber van gameboeken uiterst nieuwsgierig, en daarom las ik dit bekroonde werk tussen mijn speelsessies door. Wat ik er van vond? Dat kun je zien in het PU-TV item op: *http://www.pu.nl/witcherboek.*

Witcher Geralt schuift zijn zilveren zwaard in de schede op zijn rug. Hij heeft zojuist met het nodige kunst en vliegwerk een groep moerasmonsters omgelegd. Het was maar goed dat hij zich uitstekend had voorbereid op de situatie, want anders was dit gevecht heel anders verlopen.

Maar zo zijn Witchers; die zijn altijd uitermate goed voorbereid op iedere situatie en vliegen er niet zomaar in als waren ze lid van de Expendables.

Zonder zijwieltjes

De Witcher 2 zal voor sommige consolegamers even slikken zijn. Voor hen die de afgelopen jaren bij de hand zijn genomen en waarvoor alles werd voorgekauwd, is dit wel even andere koek. The Witcher 2 is een hardcore RPG met een laag tempo. Eentje waarin je echt moeite moet doen en waar de zijwieltjes nergens te bekennen zijn. Het is niet zo extreem moeilijk als bijvoorbeeld Dark Souls, maar dit is zeker geen Fable. Om deze game een beetje onder de knie te krijgen, moet je dan ook veel lezen in quest logs, dingen zelf uitzoeken, proberen en verkennen. Doe je dat niet, dan kom je al snel voor minder prettige verrassingen te staan. Er is bijvoorbeeld niemand die je vertelt dat je een zilveren zwaard moet scoren om tegen monsters te vechten of hoe je aan zo'n zwaard komt.

Advies

Word je dan helemaal in het diepe geflikkerd? Nee, dat ook weer niet. In het begin van de game kun je een tutorial volgen om de basisprincipes van The Witcher 2 in de vingers te krijgen.

Op het eind van die tutorial zul je tegen golven vijanden moeten vechten en op basis van de hoeveelheid vijanden die je verslaat, krijg je een advies over de voor jou meest geschikte moeilijkheidsgraad. En kijk niet



Zo lijkt ie een beetje op dat grietje dat de hele wereld over reist voor BNN, hoe heet ze ook alweer... iets met slasaus. Floortje Dressing.

weetje • weetje

Het is aan te raden om The Witcher 2 te installeren. De laadtijden zijn op zich niet zo lang, maar ze komen wel heel veel voor. Het ging mij in ieder geval irriteren.

vreemd op als de aanbeveling Easy is (zoals bij mij), want deze game is gewoon pittig.
Dwars als ik ben, speelde ik toch gewoon op Normal, maar legde zo vaak het loodje dat ik al snel besefte dat ik het advies beter niet in de wind had kunnen slaan.

Vecht voor je leven

De combat in The Witcher 2 kent vele facetten en mogelijkheden, waardoor ik in het begin moeite had om het onder de knie te krijgen. Zo heb je vijf magische spreuken met ieder een eigen naam. Wat die namen betekenden had ik niet zo goed onthouden, met als resultaat dat ik aanvankelijk steeds de verkeerde spreuk op het verkeerde moment gebruikte.
Maar al doende leert men, en dat geldt zeker voor deze game. Duik uitgebreid je inventory in en kijk goed naar de potions die je kunt drinken om sterker te worden, de oliën die je op je zwaarden kan smeren om ze effectiever te maken en lees vooral veel in je quest log. Maak je dan ook nog de juiste keuze voor het ijzeren zwaard voor mensen en het zilveren zwaard voor monsters, dan kom je al een heel eind.

Kies wijs

Bij het selecteren van het juiste zwaard blijft het echter niet. Deze game zit vol keuzemogelijkheden en iedere keuze kan belangrijke gevolgen hebben. Het is namelijk niet, zoals bij vele andere games, dat het uiteindelijk toch altijd weer goed komt.

"Een vreemde eend in de bijt, maar wel een lekkere."

Zo koos ik er op een gegeven moment voor om niet met vier machtige tovenaars mee te werken, maar ze aan te vallen. Ik maakte uiteraard geen schijn van kans, want welke debiel valt er nu in z'n eentje vier machtige tovenaars aan?

Ook is het niet slim om met ieder willekeurig monster dat je tegenkomt de confrontatie aan te gaan. Je moet een beetje op je gevoel vertrouwen en je net als bij die tovenaars afvragen: is dit slim? Is het antwoord nee, dan kun je altijd nog de gok nemen en een oude savegame laden, maar je bent gewaarschuwd!

Geen Amerikaan

Een van de redenen waarom ik me goed vermaakt heb met The Witcher 2 is het feit dat Geralt geen typisch Amerikaanse held is. Hij is niet uitgesproken goed en ook geen antiheld; het verhaal en het personage zijn veel meer een grijs gebied.
Er zijn ook geen duidelijke goede of slechte keuzen. Je weet dan ook eigenlijk nooit zeker of je de juiste beslissing neemt. Je gaat op je gevoel af, zoals je dat ook in het echte leven zou doen. Vervolgens word je uitgekotst of krijg je een beloning.
Geralt is ook geen borstklopper, geen opschepper die iedereen wel even laat zien hoe geweldig hij is. Daarom is Geralt een goede gast. Ik mag hem wel.

Genieten

Tijdens mijn reis naar Polen voor de preview van deze RPG maakte ik me nog zorgen over de grafische kwaliteiten. De Xbox 360 heeft immers een stuk minder kracht dan een moderne PC en op dat gebied is dan ook inderdaad aardig wat ingeleverd. Toch viel het mij na een paar uur spelen al niet meer op. De Witcher 2 ziet er voor een consolegame namelijk top uit en door slim programmeren zit alles erin dat ook in de PC-versie zat. De game voelt mede door die uitgebreide mogelijkheden niet echt als een consolegame. Het is een beetje een vreemde eend in de bijt, maar wel een lekkere.
Mijn beleving op de console deed dan ook niet onder voor die op de PC. Misschien was mijn ervaring op de Xbox zelfs nog wel wat beter. Daar waar mijn vingers op het PC-toetsenbord soms bijna in de knoop raakten door de vele knoppen die ik moest gebruiken, had ik nu alles lekker onder de duimen.
Kortom: iedereen mag blij zijn dat de Witcher uit is op de Xbox 360, nou ja, iedereen die de rust en het geduld kan opbrengen om er van te genieten, natuurlijk.

weetje • weetje

Dat keuzes in de Witcher 2 er echt toe doen, blijkt wel uit de zestien verschillende einden!

SCORE 88

The Witcher 2 op de Xbox 360 is een prachtgame die iedere PC-gamer je zal aanraden, en die uitstekend is overgezet naar de console. De Xbox 360-versie kent zelfs extra content en een beter einde, maar kan jij dat wel aan als typische consolegamer?

WARD



Deze RPG houdt je wel een uurtje of veertig bezig, en als je meerdere van de zestien einden mee wil maken, kan de tijd nog flink oplopen.

40+ UREN



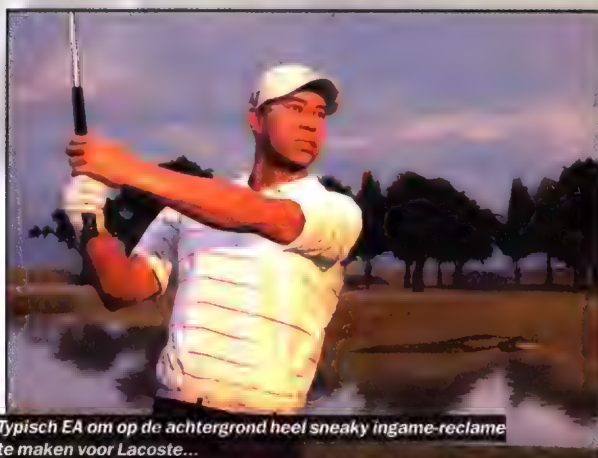
BASICS

RPG
CD PROJECT RED / NAMCO BANDAI
1 SPELER
OUT NOW

TIGER WOODS PGA TOUR 13

Tiger Woods gebruikt zijn stick en ballen sinds kort weer op de juiste manier, maar echt goed gaat het niet op de greens. JJ wilde wel eens weten of die sportieve malaise zich ook doorzet in zijn golfgame.

Met Tiger gaat het momenteel op het menselijk vlak weer wat beter. Hij houdt de putter netjes in de broek en graast de greens weer af, voorzichtig proberend die posterboy van weleer te worden. Helaas voor hem vertrouwt EA de fanpower van mister Woods nog niet helemaal, getuige het feit dat hij op de doos geflankeerd wordt door de rising star in de golfwereld: Rory McIlRoy.


Typisch EA om op de achtergrond heel sneaky ingame-reclame te maken voor Lacoste...

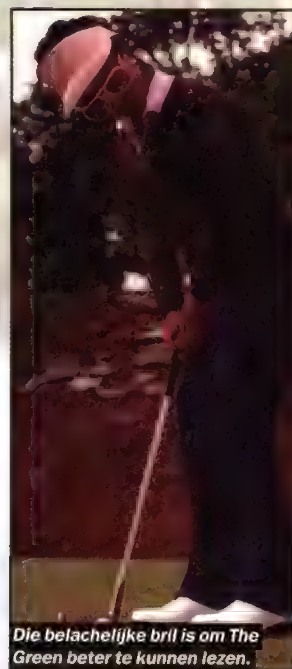
Realistisch

Ik hou van sport, en die passie helpt me vaak bij het testen van sportsimulaties. Van golf weet ik echter weinig en dat ga je bij een sim als Tiger Woods voelen. Deeltje PGA Tour 13 zit namelijk weer vol stuff waar de golfkenner happy van wordt. Met name de manier waarop je slaat, is nog realistischer gemaakt. Hoe hard je slaat, de hoek waaronder je slaat, waar je de bal raakt, hoe je je voeten neerzet, het effect... je kunt het allemaal simuleren in deel 13.
Voeg daar aan toe dat je bij elke slag de greens optimaal kunt bekijken, twee caddies je tips kunnen geven, je rekening moet houden met de wind, en je begrijpt dat ik zonder hulp de ballen alle kanten van de baan op sloeg, behalve de goede.
Die onkunde werd niet zo zeer veroorzaakt omdat ik zoog, maar vooral omdat het spel gebruik maakt van de officiële golftermen, en die ken ik dus niet. In Easy, als je bij alles geholpen wordt, kwam ik nog een eind, maar dan is het spel beduidend minder spannend. Vergelijk het maar met racen met alle rijhulp aan. Het kan, maar het is niet the real thing. Weet dus, als je PGA 13 wilt kopen, dat je de golfsport wel moet kennen om echte voldoening uit de game te halen.

Uitgebreid

Typisch EA zijn de nieuwe modes die ze aan PGA 13 hebben toegevoegd. Zo kun je in de Legacy Tour de hele loopbaan van Tiger doorlopen (nee, de seks-escapades zitten er niet in). En die shit begint al op zijn vijfde als hij in de studio van NBC een balletje put! Een leuke mode, maar niet een waarvoor je de game koopt. Dat doe je wel voor de uitgebreide Career mode waarin je met jezelf kunt spelen (doet Tiger nu ook) op al die officiële banen tegen meer dan twintig bestaande spelers en natuurlijk de vele off- en online opties waarin je tegen andere mensen golft.

> **"Een verdomd appetijtelijk spelletje, kaerel!"**


Die belachelijke bril is om The Green beter te kunnen lezen.

En dat allemaal met de controller óf Kinect óf Move, want PGA 13 ondersteunt al drie de besturingsmethoden. En hoewel ik niet echt gek ben op dat gezwiep, voelt het bij golf eindelijk echt natuurlijk aan.



GOLFEN MET WAYNE ROONEY

EA heeft weer eens een zwik sterren in hun sportgame gestopt. En dus kun je met onder andere voetballers Wayne Rooney, Theo Walcott en Peter Czech de greens op. Of Czech daarbij ook zijn helm ophoudt, is ons niet bekend.



Als dit nog geen birdie oplevert...

SCORE **83**

Electronic Arts heeft de bekende EA-tactiek op PGA Tour 13 losgelaten. Dat wat goed was zo laten, foutjes tweaken en veel nieuwe (online) modes erin knallen. Resultaat: een verdomd appetijtelijk spelletje, kaerel!

JJ



Als je een beetje een golfliefhebber bent, kun je echt wel een paar dagen uit deze game putten.

24+ UREN



BASICS

GOLFGAME
EA SPORTS / EA
1 - 4 SPELERS
OUT NOW

DEVIL MAY CRY
HD COLLECTION

Deze schijf bevat drie games die stuk voor stuk vol zitten met duivels, grote zwaarden, leren jassen, harde metal én een handjevol lekkere wijven. Samuel, kleine vriend, deze is dus voor jou.

REVIEW

PS3 | XBOX 360

Devil May Cry is de shit. Toen het eerste deel in 2001 uitkwam, ontketende het dan ook een ware revolutie. Niet dat er toen nog geen goede hack 'n slash-games in drie dimensies waren, maar ik durf wel te zeggen dat dit de eerste was die het dusdanig goed deed dat het kwalitatief in de buurt kwam van de betere 2D-actietitels.

Sterker nog, veel mensen beweren dat met de release van Devil May Cry een nieuw genre binnen de actiegames is ontstaan, namelijk dat van de iconische held die op uiterst stijlvolle en wrede wijze hordes vijanden aan stukken scheurt in grootse, fantasievolle omgevingen. God of War, Prince of Persia, Ninja Gaiden, Heavenly Sword, Bayonetta, Dante's Inferno... de kans is groot dat ze er niet zouden zijn geweest als Dante niet als eerste de onderwereld een kopje kleiner had gemaakt met een vrachtwagenlading aan swagger.

(Door *Joffrie*)
Hij had tijdens zijn ritjes altijd een zwaard bij zich om de bocht af te snijden.

Tien jaar oud

Een HD-verzameling met daarin de eerste drie games (er is namelijk ook nog een vierde deel voor de huidige generatie consoles) vind ik daarom persoonlijk een zeer welkome toevoeging aan mijn gamescollectie. Soms moet ik gewoon even terug naar de roots, snap je? En daar hoef ik nu niet eens meer mijn PlayStation 2 voor uit een doos te vissen en aan te sluiten. Het zijn de eerste drie Devil May Cry-games bij elkaar op één schijf, in een scherp HD-jasje, dus, ja, ik ben content. Maar ik ben met veel dingen nou eenmaal snel tevreden, en bovendien ben ik totaal geen graphics-hoer, dus wellicht dat jullie wat minder enthousiast over dit pakketje zullen zijn. Grote kans dat jullie alle drie de games (en dan vooral de eerste) echt foeilelijk zullen vinden omdat Capcom verder niks heeft veranderd aan bijvoorbeeld de textures. Het uiteindelijke resultaat kan bij een meer dan tien jaar oude game in high-definition best funest zijn voor het netvlies van de gemiddelde gamer.



(Door *InsaneEric*)


(Door *Smakman*)
Als ik hem ga pletten, heb ik een grotere schoen nodig.

Lekker luid

Ook moet zelfs ik toegeven dat eigenlijk alleen Devil May Cry 3 de tand des tijds heeft doorstaan. Deel 1 is nu nog steeds een geweldige gotische actiegame, maar de vaste camerahoeken in combinatie met dunne gangetjes zijn anno 2012 echt niet meer te harden. En deel 2? Die is nooit echt goed geweest. Het grootse, open leveldesign is vaak prachtig, maar er is geen uitdaging te bekennen én Dante is hier opeens een chagrijnige, saaie lul.

"Eigenlijk heeft alleen deel 3 de tand des tijds doorstaan."

Nee, deze HD-collection is z'n geld eigenlijk enkel waard vanwege het geweldige derde deel. Lekker moeilijk, diepgaand en stoer. De bazen zijn groot, de speelstijlen divers (echte helden counteren alle aanvallen met de Royal Guard-stijl, bitch!). Dante is weer bijdehand, de industrial metal en drum 'n bass-muziek is lekker luid, en grafisch is het allemaal ook nog best wel te doen.

Ik kreeg meteen weer zin om het vierde deel opnieuw te gaan spelen. Maar, nogmaals: ik was al fan. Ik kende deze games al. Ergens wel jammer dat deze verzameling eigenlijk alleen maar echt gewaardeerd zal worden door mensen die de inhoud ervan al op hun duimpje kennen.



(Door *Sniper_260*)
Zoals Dante's ouders al zeiden: het leven is geen krentenbol.

SCORE 71

Erg fijn hoor, de eerste drie Devil May Cry-games zo bij elkaar in HD, maar eigenlijk is enkel het derde spelletje vandaag de dag ook nog echt tof, en niet iedereen zal daar die paar tientjes voor willen neerleggen. Maar, hé, elk excuus om Dante weer te mogen besturen is een goede!

SAMUEL



Een beetje gamer kan met dit pakket toch wel een flinke week bezig zijn, lijkt mij zo

30 UREN



BASICS

HACK 'N SLASH
CAPCOM
1 SPELER
OUT NOW

WORDEN UITGEVERS OVERBODIG?

Games ontstaan uit een samenwerking tussen ontwikkelaars en uitgevers. Een recente, nogal opzienbarende gebeurtenis zet de relatie tussen die twee partijen echter op scherp. Wordt door Tim Schafers succesverhaal de uitgever overbodig? Jurjen geeft zijn kijk op de zaak.



Tim Schafer, de ontwikkelaar achter klassieke klik-adventures als Monkey Island en Psychonauts, wilde weer eens een soortgelijk spel maken. Maar ondanks zijn welhaast legendarische status, stonden uitgevers niet te springen om een wijs-en-klik-adventure te financiëren.

'Ze kijken alleen naar de cijfers', aldus Schafer in een interview met Venturebeat. 'Ze kijken hoeveel dat soort spellen meestal verkoopt, en ze kijken hoeveel ze verdienen als ze bijvoorbeeld een shooter maken. En dan zien ze er geen brood in.'

Om zijn spel toch te kunnen ontwikkelen, maakte Schafer een slick promotiefilmpje en zette dat op Kickstarter.com.

Op dit zogenaamde crowdfundingplatform kunnen geïnteresseerden vijftien dollar of meer in de ontwikkeling van het spel investeren, met de belofte om later het voltooide spel - eventueel met extra's - te ontvangen.

De 400.000 dollar die Schafer nodig had voor zijn adventure was al na acht uur binnen. En daar bleef het niet bij. Uiteindelijk heeft 'het publiek' ruim 3,3 miljoen in Schafers nog niet bestaande adventure geïnvesteerd.

Marketing

Tim Schafers succesverhaal staat niet op zich zelf, maar is illustratief voor een aantal interessante veranderingen in de videogame-industrie, met name de afnemende behoefte aan uitgevers.

In het traditionele model had een uitgever vier taken: productie, distributie, marketing en financiëring. Maar wanneer games via downloadwinkels als Steam, Appstore, XBLA of SEN worden verkocht, is er helemaal geen sprake meer van productie of distributie. Daarbij wordt de marketing steeds vaker door ontwikkelaars zelf gedaan, zij het op ongebruikelijke manieren.

Indie-developers, alsook Tim Schafers studio Double Fine, kiezen er bijvoorbeeld voor om de marketing niet rondom de lancering van een spel te concentreren, maar ermee te beginnen zodra de eerste vage ideeën voor een game zijn ontstaan. Zo kunnen geïnteresseerde spelers de ontwikkeling van een game stap voor stap volgen, en soms zelfs actief input leveren die het spel beïnvloedt.

"Tim Schafer schopt kont met kickstarter."

Is het spel eenmaal gelanceerd, dan gaat de klantenbinding gewoon verder met updates en acties. Het werkt anders dan de gebruikelijke marketing maar heeft hetzelfde resultaat: mensen blijven praten over je spel.

Financiering

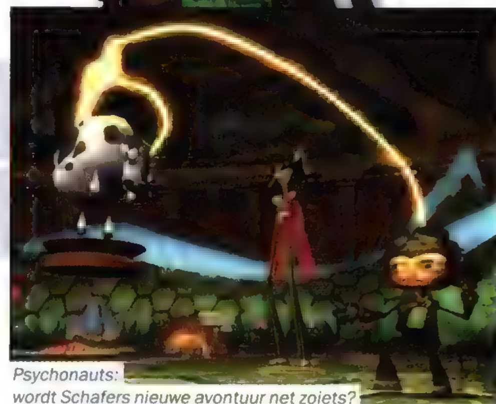
De financiering rond krijgen is voor een ontwikkelaar het lastigst. Op dat punt worden uitgevers toch vaak als onmisbare partners beschouwd. Maar nu Schafer heeft bewezen dat je met crowdfunding ook prima kunt slagen, lijkt de uitgever op alle fronten gepasseerd.

En dat merk je aan het heersende, bijna triomfantelijke sentiment op gamesites die verslag doen van de Kickstarter-stunt. Kort samengevat: onafhankelijkheid is een goede zaak, want uitgevers zijn evil. Het is een sentiment dat ik herken van mijn contacten met kleinere, deels of volledig onafhankelijke ontwikkelaars. En dat sentiment heeft aanwijsbare oorzaken.

Wie zich in de indie-scene begeeft, stuit op een aanhoudende stroom verhalen over schofterige manieren waarop uitgevers ontwikkelaars onder zware druk zetten, spellen cancellen en verregaande inhoudelijke invloed eisen.

Schafer kan daar zelf over meepraten. Zijn grote heavy metal-spel Brütal Legend maakte hij oorspronkelijk voor Vivendi. Toen Vivendi door Activision werd opgekocht, trok men echter abrupt de stekker uit het project; Activision-baas Kotick zag er geen brood in. Uiteindelijk is het spel door EA uitgegeven, maar niet nadat Activision dit met een rechtszaak onmogelijk probeerde te maken.

Een achtergrond die Schafers Kickstarter-succes nog sympathieker maakt, en misschien ook wel heeft getriggerd.



Psychonauts: wordt Schafers nieuwe avontuur net zoiets?

Verder kijken

Het succes van Kickstarter lijkt zo op het eerste gezicht het begin van een nieuwe, betere tijd. Een tijd waarin



Het leven als onafhankelijk spelontwikkelaar gaat niet over rozen.







Papo & Yo: gemaakt met geld uit Sony's Pub Fund

TOP 5 VIDEOGAMEBUDGETTEN

5 Metal Gear Solid 4: $60 miljoen
4 Too Human: $65 miljoen
3 Shenmue: $70 miljoen
2 Gran Turismo 5: $80 miljoen
1 GTA IV: $100 miljoen

ontwikkelaars en gamers de uitgever buitenspel hebben gezet, en zelf wel bepalen welke mooie en creatieve spellen er gemaakt gaan worden. Maar wie iets verder kijkt dan Schafers succes, weet wel beter.
Om te beginnen was Schafers streven om minstens 400.000 dollar binnen te halen, een zeldzaam hoog doel op Kickstarter. Meestal gaat het bij dit soort investeringen om veel kleinere bedragen van enkele duizenden dollars. En zelfs dan wordt maar in een kwart van de gevallen dat bedrag ook gehaald. De rest van de ontwikkelaars blijft zitten met een openbaar beschadigd product. Wie wil zijn vingers nog branden aan een project dat op Kickstarter al faalde?
En dan nog wat: Tim Schafer is een levende legende die in zijn promofilmpje soepel als een Hollywood-acteur babbelt en beweegt. Dat werkt een stuk motiverender dan het beeld dat de meeste gamevoorstellen voor crowdsourcing tonen: verlegen grijnzende nerds die haperend hun vage plannen uitleggen.

Mooi alternatief

Natuurlijk blijft Kickstarter een interessant alternatief voor kleine ontwikkelaars die liever niet met uitgevers in zee gaan. En er zijn de afgelopen jaren wel meer van die alternatieven gestart, zoals het Indie Fund dat werd opgezet door succesvolle indie-developers (een Nederlandse ontwikkelaar kreeg onlangs nog een ton uit dit fonds toegezegd om z'n spel verder te kunnen ontwikkelen) en het Pub Fund van waaruit Sony indie-ontwikkelaars ondersteunt om zelfstandig hun spellen te maken en uit te geven. Het nieuwe Nederlandse initiatief Gambitious regelt bedrijven en individuen die in potentieel succesvolle games willen investeren, met het vooruitzicht in de winst te mogen delen.
Uiteindelijk gaat het bij al deze initiatieven echter om kleine tot middelgrote spellen, met een budget dat zelden verder oploopt dan 200.000 dollar en meestal onder een ton blijft. Het soort spellen dat uiteindelijk als downloads voor zo'n tien euro op Steam of SEN beschikbaar komt.
Ondertussen wordt verreweg het grootste deel van de omzet in de game-industrie gemaakt met schijfjes-in-doosjes spellen die je in de fysieke winkel of op internet aanschaft.

Twintig miljoen

De groei van een nieuwe categorie middelgrote, onafhankelijk ontwikkelde games is voor gamers het beste nieuws van de in dit artikel beschreven ontwikkelingen. Vooral omdat dit zorgt voor ondersteuning van moeilijk uitbaatbare genres en het verkennen van onontgonnen terrein (Dear Esther, The Swapper, Papo & Yo).

Toch spelen de meeste gamers natuurlijk liever iets met het spektakel en de bekende uitdagingen van een FIFA, CoD of Skyrim, en dat zijn geen spellen die je voor 3 miljoen kunt maken, ook al zou je de stunt van Schafer kunnen herhalen. Schafers eigen Brütal Legend heeft bijvoorbeeld al zo'n twintig miljoen dollar gekost, marketing niet meegerekend. Wanneer je met dat soort bedragen werkt, zullen uitgevers voorlopig nog wel belangrijk en dominant blijven. Wie anders kan en durft tientallen miljoenen in ideeën voor games te steken?
Schafer blijft ook gewoon met uitgevers werken, bijvoorbeeld voor de vier andere projecten van zijn studio. In een interview met rockpapershotgun zegt hij dat uitgevers nogal laconiek reageren op het Kickstarter-verhaal. 'Ze zeggen: O, drie miljoen dollar, wat schattig! Dat is het marketingbudget van dat kleine spelletje waar we momenteel aan werken.' ✖



weetje • weetje

Markus Persson, ook wel bekend als Notch, de inmiddels steenrijke ontwikkelaar van Minecraft, zorgde voor nogal wat beroering op internet met de volgende tweet richting Tim Schafer: 'Let's Make Psychonauts 2 happen.'



Tim Schafer: wie gunt die man nou niet z'n geld?



Geld verdienen, oftewel 'monetization' blijft een moeilijk onderwerp voor veel kleine ontwikkelaars.

PANDORA'S TOWER

REVIEW Wii

Wat is er gebeurd bij Nintendo? In plaats van een vrolijk springspel met blije poppetjes komen ze ineens met een macaber vechtspel waarin je harten uit demonen moet scheuren om die vervolgens aan een vegetarisch meisje te voeden. Jurjen vond dít eigenlijk ook best lekker.

Als iemand het in de jaren tachtig en negentig had over 'typisch Japans', was dit een positief predicaat. Het verwees naar verrassingen, creativiteit en aparte spelconcepten.
Helaas betekent 'typisch Japans' tegenwoordig eerder zoiets als achterhaald, clichématig of 'te bizar om veel aandacht aan te schenken'.

weetje · weetje

Pandora's Tower is gemaakt door de Japanse ontwikkelaar Ganbarion, tot voor kort eigenlijk alleen 'bekend' van op manga gebaseerde spellen als Jump Superstars en One Piece.

Pandora's Tower is in dit klimaat een welkome verschijning. Jawel, het is een Japanse RPG met een tamelijk emotionele piekhaarheld (achterhaald en clichématig), en het hele spel draait om het voeren van demonenvlees aan een vegetarisch meisje (toch best bizar). Maar het spel is ook rijk aan de verrassingen en creativiteit die we de laatste jaren een beetje in Japanse spellen hebben gemist.
Het mooiste van het spel is nog wel het aparte concept.

Twaalf torens

In een verboden land bevindt zich een diepe scheur, een litteken in de aarde. Twaalf ketens voorkomen dat de kloof verder openscheurt en zijn demonische inhoud opbraakt. In het midden van de ketens hangt, als een spin in een web, een vesting met dertien torens. Aan de rand van de diepte bevindt zich een observatorium met daarin drie personen.
Jij bent Aeron, de emotionele piekhaarheld. Je moet de twaalf torens van de vesting veroveren om demonenvlees te halen. Dit vlees is bedoeld voor Elena, het vegetarische meisje dat door een vloek in een demon verandert. Met demonenvlees kan de vloek worden afgeremd, maar om voorgoed met de vloek af te rekenen, moet ze het vlees van de twaalf torenmeesters verorberd hebben.
Het derde personage is Mavda, een griezelig omaatje dat heel veel weet en bijzondere vermogens heeft. Ze heeft ook een winkeltje waarin je wapens en voorwerpen kunt versterken, kopen en creëren.

Vloekmeter

Vanuit het observatorium reis je telkens naar de vesting om de torens (verticale kerkers, eigenlijk) een voor een te veroveren. Dat doe je door de demonische beesten op je weg met een ketting - je voornaamste wapen - aan gort te hakken en omgevingspuzzels op te lossen.
Zoals gebruikelijk bij torens moet je steeds hoger klimmen om de top te bereiken. Bijvoorbeeld met ladders en liftjes, of via aanhechtpunten waar je jezelf met je ketting naartoe trekt.
Het handige van zo'n toren is dat je vrij snel en makkelijk terug kunt gaan naar de ingang door je een paar keer omlaag te laten vallen. Dit is nodig als de vloekmeter bijna is gevuld, wat betekent dat Elena vrijwel volledig in een demon is veranderd.
Wanneer je op zo'n moment niet razendsnel terugkeert naar het observatorium en haar wat vlees brengt, krijg je een aangrijpend filmpje te zien, en is je spel voorbij.

KLASSIEK GENIETEN

De held zwijgt, dat is een grote plus. De stemmen van Elena, Mavda en 'de verteller' zijn dik in orde. Soms hoor je alleen de wind razen. Maar er is ook 'echte' klassieke muziek om van te genieten, zoals het thema Liebestraum, een stuk van Franz Liszt, dat heel mooi door Elena wordt gezongen. En zo zijn ook melodieën van Smetana, Verdi en Caccini vakkundig in het spel verweven. Als liefhebber van klassieke muziek is het genieten geblazen, en het past allemaal uitstekend bij de dramatische sfeer van het spel.

Anders dan Kratos

Het hakken met Aeron lijkt op plaatjes en filmpjes misschien een beetje op dat van Kratos in God of War, maar door de combinatie van die ketting en de pointerfunctie van de Wii



(Door **Phantax**)
Zo te zien kan dit bouwwerk nu wel wat aquaduct-tape gebruiken.

afstandbediening, is het toch wel even wat anders.
Het belangrijkste is dat je de pointer op een monster kunt richten om dit beest vervolgens met een druk op de B-knop aan je ketting te leggen. Vervolgens kun je verschillende dingen met het geketende beest uithalen. Je kunt er bijvoorbeeld mee gooien, hem naar je toe trekken, of aan een ander beest vastmaken. Elke zwaardslag die je aan het ene beest geeft, zorgt ook voor een treffer bij het beest aan het andere eind. Je kunt soms ook dingen uit monsters trekken, of ze aan de vloer verankeren.
Vanzelfsprekend zijn dit soort mogelijkheden bij eindbazen essentieel.




(Door **Wezzz**)
Dus dit meisje verandert in mijn schoonmoed... ik bedoel een monster?


(Door **LosMartinos**)
Met een hoofdpersoon genaamd Ende is het slechts een kwestie van tijd tot hier een musicalversie van verschijnt

Datingsim

In mijn preview (gebaseerd op de Japanse versie) sprak ik het vermoeden uit dat de voorname rol die de kettingen in Pandora's Tower spelen misschien wel méér te betekenen had dan nieuwe spelmogelijkheden. Ik schreef: 'Misschien staat de ketting symbool voor lotsverbintenis. Tussen de jongen, het meisje en de heks.'
Tijdens het spelen van de Engelstalige versie zag ik dat vermoeden bevestigd door omlijstende teksten als: 'The chains of destiny, the invisible ties that bind people together' en 'You will always be connected to Elena'.
Door de Engelse teksten werd mij ook duidelijk dat Pandora's Tower net zo goed een datingsim als een actiespel is. Om een beetje een mooi einde te halen, moet je jouw relatie met Elena uitdiepen door met haar te praten en haar cadeautjes te brengen. Het mooie is dat ze jouw vriendelijke inspanningen beloont met dingen die je tijdens de actie-gedeelten goed van pas komen. Ze bakt bijvoorbeeld energieherstellende koekjes voor je, of maakt je tas sterker zodat je meer voorwerpen kunt dragen.

Minpunten

Hopelijk heb ik inmiddels een aardig beeld geschetst van de verrassende mogelijkheden die Pandora's Tower biedt. Ik zou meer voorbeelden kunnen geven, maar wil ook nog wat minpunten noemen.

"Het mooiste van het spel is nog wel het aparte concept."

Het is natuurlijk hartstikke mooi, zo'n aparte structuur waarin je steeds heen en weer loopt tussen torens en observatorium, maar ook wel wat saai. Gelukkig blijven grote veranderingen in de torens (geopende deuren, geactiveerde schakelaars) gehandhaafd wanneer je onder tijdsdruk zo'n toren verlaat en er later weer naar terugkeert. Maar de kwistig respawnende vijanden worden al snel een 'pain in the ass'. Dat je de ketting zo'n beetje overal voor moet gebruiken, is speltechnisch consistent, maar qua handelingen ook wel vermoeiend. Wéér naar dat scherm wijzen om die ketting te schieten, wéér een deur openen door je ketting erin te schieten. Soms voelt het allemaal nodeloos omslachtig. En de omgevingen zijn knap eentonig.

Mythisch universum

Dan denk je aan Elena, dat aan jou gebonden meisje in het observatorium, en schaam je je een beetje voor je kleine ergernissen. Het kind moet kokhalzend je demonenvlees eten, en haar hoor je ook niet klagen.
Wanneer je het spel snel en handig speelt, heb je ook nauwelijks met backtracken en respawnende vijanden te maken. En de frustratie wordt nooit zo groot dat je overweegt om de ketting voortijdig aan de wilgen te hangen. Temeer omdat de achtergrond van de hele macabere beginsituatie gaandeweg duidelijker wordt, via de flashbacks en visioenen die Elena bij het afronden van elk hoofdstuk krijgt. Die schetsen een machtig en mythisch universum dat toch wel wat interessanter is dan de gebruikelijke fantasiewerelden in Westers getinte games.
Vooral wanneer je weleens terugverlangt naar de tijd dat 'typisch Japans' nog een aanbeveling was, kan ik je dit avontuur van harte aanbevelen.


(Door **Antrax-bom**)
Chuck Norris laat z'n hond uit

SCORE 80

Met zijn bijzondere structuur, thema's en spelmogelijkheden, is Pandora's Tower een fijne Japanse RPG voor mensen die een beetje zijn uitgekeken op de gebruikelijke Japanse RPG's.

JURJEN



Het kost je zeker zestien uur en waarschijnlijk veel langer om alle twaalf torens te overwinnen.

16+ UREN



BASICS

ACTIE-RPG
GANBARION / NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW

METAL GEAR SOLID 3D SNAKE EATER

Een goede marinier laat regelmatig geursporen achter.

Zeg je Jeroen, dan zeg je Solid Snake. De man was al fan van de MGS-serie toen Snake nog een Snake'je was. Op het moment dat de game binnenkwam, begon Jeroen dan ook meteen bezitterig te sissen als een slang, en besloten we hem maar even met rust te laten.

Inmiddels kan ik het avontuur wel dromen, ik ken de omgevingen, weet waar de knelpunten zitten en weet natuurlijk wat er komen gaat. Toch had ik zin in deze 3D remake, al was het alleen maar om te kunnen genieten van die toffe 3D effecten. Althans, dat was mijn hoop.

Port

Snake Eater 3D is een port, een simpele overzetting van de PS2-game, maar dan wel eentje die er ongelooflijk goed uitziet. Vorige maand berichtten we al over de HD-collectie van MGS, maar ik heb toch het idee dat deze 3DS remake nog mooier is. Zoals gezegd volgt deze 3DS-versie het plot van Snake Eater op de voet en zul je geen verrassingen tegenkomen. Het is 't oude verhaal, maar dan op een kleiner scherm. En daar beginnen de problemen...



Dat zei ooit een hele foute gast tegen me, toen ie 't over een lelijk meisje had: 'zak over de kop of van achteren'.



Om te janken

Het schieten met Snake vanuit eerste-persoons perspectief was altijd al een klein probleem omdat je beperkt zicht had, maar op het 3DS-scherm is het echt onmogelijk om iemand te raken. Ja, zijn ledematen misschien, maar probeer eens een headshot te maken van een afstandje... het ziet er allemaal zo onoverzichtelijk uit dat je verdovingspijltje vrijwel zeker niet in, maar langs iemands hoofd scheert, waarmee je je positie prijsgeeft.

Niet alleen het scherm is hier debet aan, ook de controls zijn om te janken. Op de 3DS doen de actieknoppen dienst als camerabesturing en dat werkt gewoon niet nauwkeurig genoeg (dat bewees Metal Gear ook al op de PSP).

Nu kun je voor 20 euro de Circle Pad Pro aanschaffen en daarmee wordt het iets beter, maar ook dan blijft het bijzonder lastig om nauwkeurig te mikken. Daar had men bij Kojima Productions echt beter naar moeten kijken.

Stotterend beeld

Waar men ook beter naar had moeten kijken, is dat de game nogal hapert wanneer de actie heftig wordt. Wanneer er veel op het scherm gebeurt (met name tijdens bossfights), zal het beeld regelmatig blijven hangen of stotterend zijn weg vervolgen. Niet de meest optimale manier om je game te spelen, kan ik je zeggen.





weetje • weetje

De verstopte Kerotan-poppen zijn vervangen door Yoshi's. Schiet op de gekke dino en hij maakt geluidjes die het hartje van iedere Nintendo-fan sneller doen kloppen.

En dan nog even iets over het 3DS-scherm. Op een bepaald moment in de game ben je in een grot, maar daar is het zo donker dat het niet te zien is waar de muren zijn. Dat maakt die locatie totaal onspeelbaar, en dat is in mijn ogen echt een schande. Zelfs wanneer je de helderheid van je scherm op max hebt staan, is het haast niet te doen.

"Het ziet er erg mooi uit, maar speelt voor geen meter."

Positief

Maar is er dan helemaal niets positiefs te melden over dit Metal Gear avontuur? Nou, ik kan je vertellen dat het huilen mij nader stond dan het lachen tijdens het spelen van deze game. Het ziet er allemaal erg mooi uit maar het speelt gewoon voor geen meter!

En daar kan het bijzonder handige touchmenu waarmee je meteen op het item bent waar je moet zijn, niets aan verhelpen.

De magere score die ik aan deze Metal Gear-game moet geven, doet mij heel veel pijn, maar ik kan er niks anders van maken. AUW!

SCORE 65

Een heel tof Metal Gear-avontuur wordt tot mijn grote verdriet volkomen verkloot door haperende beelden, gebrekkig zicht en vooral waardeloze controls.

JEROEN



Een weekendje goed doorspelen en het einde is in zicht.

15 UREN



BASICS

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
KOJIMA PROD. / KONAMI
1 SPELER
OUT NOW

PULARIA

SONY MOBILE XPERIA S

SONY

We krijgen hier regelmatig nieuwe mobieltjes onder onze duimen, maar helaas kunnen ze lang niet allemaal aan onze strenge eisen voldoen. De Xperia S mogen we echter tot het neusje van de zalm rekenen van alles wat we tot nu toe op dit gebied gezien hebben.
Toen we de beelden op het scherm van Sony's nieuwste mobieltje zagen, viel onze kaak werkelijk op de grond. Ook het algehele design van het telefoontje mag er zijn, maar het (Bravia) beeldscherm met een resolutie van 720x1280 met 342 ppi en een hoop warme kleuren, is toch wel de eyecatcher van de Xperia S.
Tevens is er een 12 MP camera aan boord, dus haarscherpe foto's maken, mag geen probleem zijn.
Nadeeltjes heeft het apparaatje helaas ook. Zo is het ding voorzien van een oude Android-versie en is het geheugen niet uitbreidbaar. Er is 'slechts' 32Gig beschikbaar, waarvan je er eigenlijk maar 26 echt kunt gebruiken. Een beetje vreemde keuze, voor een verder ontzettend goed en mooi telefoontje.

499 Euro ★★★★



8-BITTY

ICADE

Een paar maanden geleden bespraken we al eens een houten arcadekast voor je iPad, en nu komt van dezelfde makers de 8-bitty.
Deze, wel erg op een NES-joypad lijkende, controller doet z'n ding middels bluetooth en werkt bijzonder goed voor een aantal games, zo konden wij ervaren.
Niet alles wordt ondersteund, maar de spellen die dat wel doen, hebben precies die old skool feel, die door de joypad wordt benadrukt.



30 Euro ★★★



GAME CHANGER

IDENTITY GAMES



Er zijn al heel wat bordspellen vertaald naar de iPad, zoals Scrabble, Ticket to Ride en Ganzenbord (in combinatie met de Jumbo iPawn hulpstukken), maar met Game Changer verandert je iPad zelf in een fysiek bordspel.
Met de bijgeleverde skins (platen met vakjes) kun je op dit moment twee simpele games spelen, te weten Animal Mania en the Magic Schoolbus.
Het is duidelijk dat deze twee spellen vooral gericht zijn op Amerikaanse kids, maar tijdens het spelen werd ons wel duidelijk dat het principe van de Game Changer werkt en het bijzonder leuk is om op deze manier een bordspel te spelen.
Als een paar goede spelontwikkelaars zich met de Game Changer gaan bezighouden en er een Nederlandse vertaling komt, kan dit zo maar uitgroeien tot een toffe nieuwe manier waarop je bordspellen kunt beleven.



59,99 Dollar ★★★★



PLAYSTATION VITA STARTER KIT

SONY

Bij elke nieuwe handheld of console die geïntroduceerd wordt, komt gelijk een shitload aan accessoires beschikbaar, zo ook voor de PS Vita.
Een van die extraatjes voor Sony's nieuwe handheld kregen we onlangs op de redactie binnen, en wel de officiële, door Sony zelf gemaakte, starterskit.
Het setje bestaat uit een etuitje, een doekje, een soort armbandje, screenprotectors en een aanstekeradapter. Tja, dat zijn in onze ogen niet echt essentiële zaken, behalve dat etuitje natuurlijk. Dat mooie scherm van je Vita wil je natuurlijk wel ongeschonden vervoeren, daar mag absoluut geen barstje of krasje op komen, toch?
Welnu, dat etuitje voldoet goed; het doet wat het moet doen en ziet er in ieder geval een stuk minder dorky uit dan de kisten waar je vroeger je Game Boy in vervoerde.



29,99 Euro ★★



MET JE NEUS IN DE TECH · PULARIA





Mass Effect Infiltrator

EA is goed bezig als het gaat om games uitpoepen voor de iOS-apparaten. Jeroen grabbelde in de grote stapel en vond daar ineens een klein juweeltje, de speld in de hooiberg... althans dat dacht hij.

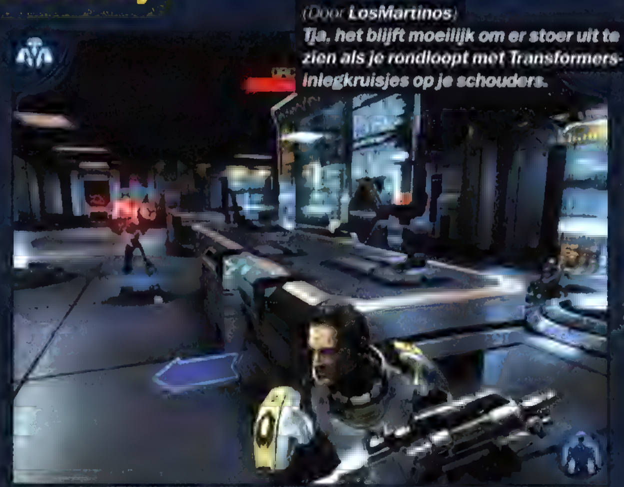


Geheel onverwacht, ik zag hem in ieder geval niet aankomen, was daar Mass Effect: Infiltrator. De screenshots die ik onder ogen kreeg, zagen er behoorlijk goed uit, sterker nog, voor een iOS game zagen ze er fantastisch uit. Haast net zo vet als Infinity Blade. Mijn aandacht was dus getrokken.
Tja, en met zo'n naam verwacht je dan misschien ook iets te veel.

Gears of Mass Effect

Als we met de niet ingeloste verwachtingen beginnen, moet je het eigenlijk meteen hebben over de titel. De naam Mass Effect is hier in mijn ogen niet helemaal op z'n plaats. Okay, de game speelt zich af in hetzelfde universum en je komt dezelfde rassen tegen, maar qua gameplay heeft het spel meer overeenkomsten met Gears of War dan met Mass Effect.
De game focust zich namelijk erg op het knallen vanachter cover, het wisselen van cover en wederom knallen. De enige echte link die je kunt leggen met Mass Effect zijn de zogenaamde vaardigheden van hoofdpersoon Randall Enzo. Hij kan namelijk zijn tegenstanders de lucht in gooien of met behulp van een soort zweep door het beeld werpen.
Toegegeven, ook sommige wapens die je gebruikt, kun je eveneens in Mass Effect terugvinden, maar het paradigm model (waarin je een goede of slechte keuze kunt maken) is er echt met de haren bij gesleept, want het heeft totaal geen invloed op het verdere verloop van de game of in ieder geval de uitkomst ervan.

weetje • weetje
In de game kun je soms credits oppikken, deze kun je inwisselen voor keiharde knaken maar je kunt ze ook ruilen voor intell die je gebruikt in Mass Effect 3. Handig.



(Door LosMartinos) Tja, het blijft moeilijk om er stoer uit te zien als je rondloopt met Transformers-inlegkruisjes op je schouders.



(Door kebab) Dit doet me denken aan die film 'The Ring', als je die raketwerper ziet, ga je dood binnen tien seconden.



(Door Randieman) Deze trooper met zijn scattergun noemden ze ook wel de spetterpooper.

Dus de space opera die Mass Effect in feite is, dat is Infiltrator zeker niet.

Knalfestijn

De game is in feite een aaneenschakeling van vuurgevechten en die voelen, het moet worden gezegd, best okay. Het wisselen van cover werkt als een trein en de tegenstand is lekker pittig. De controls werken goed waardoor je nooit in de problemen komt. Behalve wanneer je echt wordt overspoeld door tegenstanders of tijdens de bossbattles, dan merk je dat de besturing niet helemaal lekker werkt. Draaien en lopen gaat dan niet optimaal en dat is zeker tijdens de bossbattle wel een must.

"Hier wordt een Mass Effect fan niet warm van."

Verkeerde been

Kortom; het knallen werkt lekker op de meeste momenten, maar met Mass Effect heeft het allemaal maar weinig te maken.
Is dat belangrijk? Op zich wel; wanneer je als maker van de game door deze titel hoopt de fans van Mass Effect over te halen om dit spel te kopen, zet je mensen op het verkeerde been.
Het verhaal slaat ook nergens op, iets met mislukte experimenten en super mensen; de titel Mass Effect onwaardig in ieder geval.

SCORE 68

Het is een game die weinig met Mass Effect te maken heeft, maar als op zichzelf staande shooter nog best te pruimen is. Laat je echter niet verleiden door de titel Mass Effect want die wordt vrijwel nergens waargemaakt.

JEROEN



Na een uurtje of vijf heb je de hele boel wel gezien volgens mij, en dan kun je de game natuurlijk nog zo vaak als je wilt herspelen voor de maximale score.

5 UREN

BASICS

THIRD-PERSON SHOOTER
IRON MONKEY / EA
1 SPELER
OUT NOW

INAZUMA ELEVEN 2 BLIZZARD & FIRESTORM





Op dit moment zijn er wereldwijd zeventien miljoen 3DS-systemen verkocht, tegenover ruim 150 miljoen DS'jes. Dus is het niet zo vreemd dat er voor dat oudere systeem ook nog spellen verschijnen. Zolang die spellen zo tof zijn als Inazuma Eleven 2, heeft Jurjen er geen problemen mee.

We hebben het allemaal wel eens meegemaakt. Ben je net landskampioen geworden met het schoolvoetbalteam, wordt je campus in puin gelegd door een buitenaards bombardement. En natuurlijk verschijnen er vervolgens een paar supersterke aliens die zeggen van de planeet Alius te komen en dreigen al het leven op Aarde te vernietigen, tenzij je ze verslaat in een voetbalwedstrijd. Geen prettige situatie, maar je weet wel meteen waar je aan toe bent én wat je moet doen.
Trainen, wedstrijden winnen en rekruteren, tot je een voetbalteam hebt gevormd dat sterk genoeg is om The Mighty Alius Academy te verslaan; daar gaat het om in Inazuma Eleven 2.

DE LAATSTE DS-TOPPER?

Even leek Inazuma Eleven 2 de laatste noemenswaardige game te worden die voor de Nintendo DS verschijnt. Toen werd Pokémon Black & White 2 voor die oude DS aangekondigd. Maar daarna houdt het wel zo'n beetje op.



Zeker net een vergadering van de Ajax-ledenraad geweest...

Productiewaarden

Je had het al begrepen, dit is geen FIFA. Het is eerder iets in de richting van Layton en Pokémon, om maar eens twee grote DS-hits te noemen.
Wanneer iemand over je schouder meekijkt tijdens een verhalend filmpje, zal hij denken dat je Layton speelt. De game is van dezelfde maker, Level-5, en kent dan ook dezelfde hoge productiewaarden, met dezelfde fraaie tekenfilmpjes, mysterieuze toestanden en lekker lopende dialogen.
Maar wanneer iemand over je schouder meekijkt terwijl je door een stad wandelt en met mensen babbelt, denkt die persoon dat je Pokémon speelt. Daar heeft het spel echt veel van weg.
Zoals de mix van 2D- en 3D-elementen (van Black/White), de nadruk op trainen en verzamelen, en natuurlijk het feit dat je personages kunt uitwisselen tussen de twee versies, Firestorm en Blizzard.
Dus denk aan een Pokémon-achtig spel met Layton-achtige filmpjes en verwikkelingen, maar dan met voetbalwedstrijden in plaats van Pokémon-gevechten.

Spannend

Tijdens de voetbalwedstrijden laat Inazuma zich van zijn meest unieke kant zien.
De wedstrijden (met wisselende aantallen spelers en doelstellingen) bieden een aanvankelijk wat onwennige mix van realtime actie (tikken en looplijntjes trekken voor in-het-veld-acties) en turnbased confrontaties (je kiest bij zo'n confrontatie in een stilstaand scherm je volgende actie). Maar eenmaal hieraan gewend, zijn de vele potjes voetbal hét aspect wat Inazuma zo tof maakt en boven alle vergelijkingen uittilt.



"Je blijft benieuwd naar wat je tijdens je reis gaat meemaken."

Semi-turnbased voetbal met RPG-achtige puntensystemen, wat papier-steen-schaar-aspecten en superheld-achtige acties is spannender dan het waarschijnlijk klinkt.
Het grootste minpunt van Inazuma Eleven 2 is dat het in veel opzichten zo sterk op zijn voorganger lijkt.

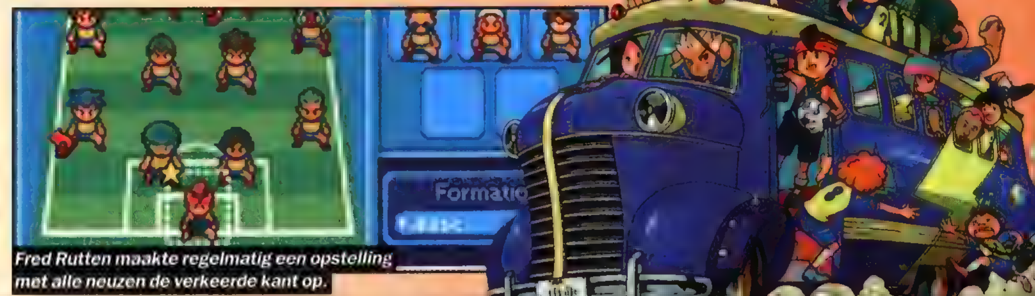
1500 personages

Oké, sommige dingen zijn nu anders. Veel meer mogelijkheden om spelers in te lijven, bijvoorbeeld. Je kunt dit keer maar liefst 1500 personages verzamelen. Het klinkt mooi, maar de onderlinge verschillen zijn gering, en door dat grote aantal ontging mij juist elke aandrang tot 'gotta catch 'em all'.

weetje • weetje

Sinds 4 juli 2011 is de tekenfilmserie van Inazuma Eleven te zien op de Nederlandse tv. Zet op werkdagen je tv om 15.35 maar eens op Disney XD.

Gek genoeg blijkt het idiote verhaal uiteindelijk het meest welkome aspect van Inazuma 2, vooral doordat het spel daardoor echt nieuw en anders aanvoelt dan de voorganger. Ook al ligt het einde voor de hand, je blijft benieuwd naar wat je tijdens je reis met een grote blauwe spelersbus door Japan allemaal gaat meemaken. Het vertrekpunt is ridicuul, maar het reisverhaal wordt goed verteld, en dan ga je er graag in mee. Net als bij Layton en Pokémon dus, eigenlijk.



Fred Rutten maakte regelmatig een opstelling met alle neuzen de verkeerde kant op.

SCORE 80

Blaas het stof van je Nintendo DS, laat elke zucht naar realisme varen, en je gaat een magisch voetbalavontuur beleven waarover je in 2062 nog aan je kleinkinderen zult vertellen.

JURJEN



Qua omvang is dit nét geen Pokémon, maar toch robuust genoeg voor tientallen uren aan voetbalavonturen.

35 UREN



BASICS

VOETBAL-ACTIE RPG
LEVEL-5 / NINTENDO
1-4 SPELERS
OUT NOW

Ook IN DE WINKELS

Elke maand bespreken we de vetste games in de PU, maar helaas is er nooit genoeg ruimte om álle nieuwe spellen te behandelen. Op deze pagina's pakken we toch nog mooi effe vier recente games mee die in het reguliere review gedeelte van dit nummer niet aan bod kwamen.

Deze maand werd de selectie voor jullie samengesteld door Jeroen, Samuel en Jan.

1 NINJA GAIDEN: SIGMA PLUS

PS VITA

De PS Vita kreeg bij z'n introductie heel wat ondersteuning van ontwikkelaars en uitgevers. Naast nieuwe games, werden ook meerdere bestaande spellen in een nieuw jasje gestoken. Jeroen speelde er een uit die laatste categorie: Ninja Gaiden: Sigma Plus.

Grote vraag is natuurlijk of dit spelletje de tand des tijds heeft weten te doorstaan, de originele Xbox-versie is immers alweer acht jaar oud. Toch, als je deze port op je Vita ziet draaien, raak je meteen onder de indruk. Het is exact dezelfde game, met dezelfde vloeiende gameplay en hoge moeilijkheidsgraad.
Jammer is alleen dat de Ninja onder je knoppen iets te gevoelig reageert op de controls, en dat is vooral vervelend wanneer je vijanden tracht te killen of over smalle paadjes wil lopen.
Toch weegt dit minpunt niet op tegen het plezier dat je aan deze volwaardige game zult beleven. En met volwaardig doel ik ook op de lengte, want deze Ninja Gaiden is een game waar je behoorlijk lang van kunt genieten... als je tenminste overweg kunt met die hoge moeilijkheidsgraad.

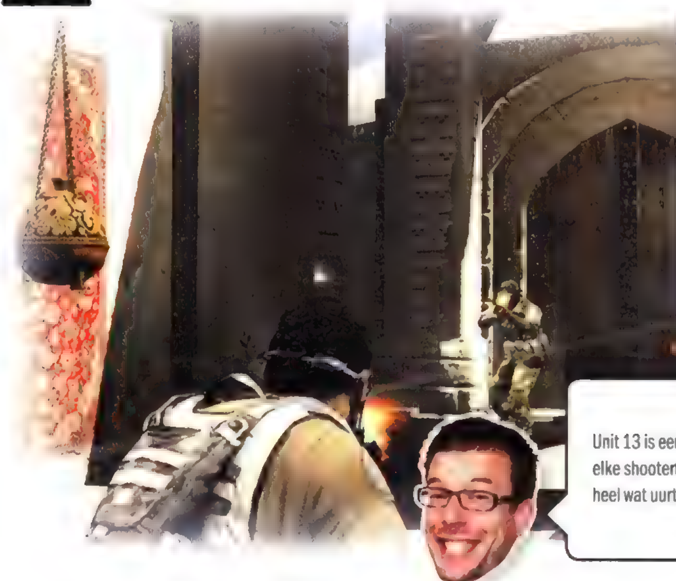


JEROEN — SCORE 75

Ninja Gaiden is een al bijna bejaarde game met oude mechanieken (Savepoint en matige cameravoering) maar het is wel een spel dat ook nu nog waar voor z'n geld biedt. Lang, lastig maar heerlijk speelbaar.

UNIT 13 2

PS VITA



Zipper Interactive kennen we als makers van de Socom-serie, een tactische militaire shooter die heel wat fans achter zich wist te scharen. Jeroen was net zo enthousiast over Unit 13, een shooter die wat meer op de lone ranger tour gaat.

Unit 13 ziet er niet alleen verschrikkelijk goed uit, de moeilijkheidsgraad is ook lekker hoog. Heerlijk, zo'n game waarbij je nog echt je best moet doen om ongeschonden door een level te komen. Daarnaast moet je ook nog eens tempo maken, want hoe sneller je bent, hoe meer punten je aan het eind van de rit overhoudt en dat is weer van belang voor de leaderboards, waarop iedereen je prestaties kan checken.
Naast de singleplayer opdrachten, waarin je stijgt in level en dus meer guns en aanverwante artikelen tot je beschikking krijgt, kun je ook co-op aan de slag. Ook is er een heuse daily challenge waarin je slechts één kans krijgt om de missie te halen. Faal je, dan zul je een dag moeten wachten op een andere challenge.

Unit 13 is een even intens als tof schietspel dat elke shooterfan met ijzeren ballen in z'n broek heel wat uurtjes plezier zal bezorgen.

SCORE 80 — JEROEN

PS VITA | PS3 | XBOX 360

BLAZBLUE: CONTINUUM SHIFT EXTEND 3

Alleen in een Japanse game kun je 'Ragna the Bloodedge' heten, genadeloos een tienermeisje met een eekhoornstaart in elkaar slaan, en jezelf toch voor de volle honderd procent serieus nemen. Tenminste als je Samuel heet...

Het fightinggenre is weer helemaal hot, maar de naam 'BlazBlue' zal weinig gamers iets zeggen. Doodzonde, want het is niet alleen de meest diepgaande titel uit het genre, het is misschien ook wel de mooiste.
Zo zijn de high-definition sprites zo prachtig getekend en vloeiend geanimeerd dat ze de gemiddelde moderne anime doen verbleken. Ook het uitgebreide verhaal, de symfonische power metal en het koude, unieke scifi-uiterlijk zorgen voor een vechtgame die qua presentatie z'n gelijke niet kent.
De hoge snelheid en ingewikkelde gameplay-onderdelen maken dit spel alleen speelbaar voor gamers die zich in dit genre als een vis in het water voelen. Nieuwkomers zullen deze uiterst complete fighter dus maar nauwelijks begrijpen, en voor de kenners is deze update niet vernieuwend genoeg om de aanschaf te rechtvaardigen.
Jammer, want BlazBlue verdient veel meer naamsbekendheid dan het nu geniet.

Te weinig nieuws voor gamers die het volle bedrag hebben betaald voor de vorige versie, maar Continuum Shift Extend is wel de meest complete versie van dé vechtgame voor de connaisseur. Een zeldzaam eigenzinnig kunstwerkje.

SCORE 83

SAMUEL

PS3

HOOGSTE SCORE

4 JAK & DAXTER TRILOGY

Fans zeuren al jaren om een nieuwe Jak & Daxter. De kans daarop lijkt voorlopig niet groot nu Naughty Dog naast Uncharted ook aan The Last of Us werkt. Jan vindt deze fijne HD-trilogie echter meer dan een schrale troost.

Waar Ratchet & Clank als duo nog trots deel uitmaken van de PS3-familie, schitterden Jak & Daxter al jaren door afwezigheid op dit platform. Naughty Dog heeft er Nathan Drake voor in de plaats gegeven, dus mij hoor je niet klagen, maar toch verwelkom ik deze HD-collection van harte.
In deze High Definition verzameling zijn de drie PS2-games Jak and Daxter: The Precursor Legacy, Jak II en Jak 3 op een blu-ray schijfje gepropt, opgepoetst, van trofeeën voorzien en in 3D speelbaar gemaakt.
De games hebben de tand des tijds opvallend goed doorstaan en schotelen je drie heerlijke platformavonturen voor, met een kleurrijke en memorabele cast.
Is deel 1 nog een echte platformer, deel 2 en 3 gaan veel meer richting action-adventure met heuse GTA-elementen. Voor die tijd baanbrekend maar ook anno nu nog steeds erg leuk.

SCORE 85

Jak & Daxter bekleedden destijds de top van de PS2-games en iedereen die deze reeks toen niet gespeeld heeft, haalt met deze verzameling een betaalbaar top-trio in huis! En jongens, wat heb ik deze twee rakkers gemist!

JAN



JUST...
SLAM HARDER!
WWW.SLAMFM.NL
SLAM!FM
POWER TO THE BEAT





SILENT HILL
DOWNPOUR

Om ook maar één voet binnen de grenzen van Silent Hill te steken zonder brandweerbijl en mét emotionele bagage, is ongeveer even riskant als een Lil' Wayne concert binnenwandelen in een nazi-outfit. Toch deed Wouter het. Eh, dat eerste dan...

Terwijl een Dead Space of Resident Evil effectief freaky zijn door met natte ingewanden tegen het scherm te slaan, moeten Silent Hill-games het meer hebben van suggestie, geluidseffecten en het fucken met je verwachtingen.
De serie is eigenlijk de psychologische thriller onder de games, en het vereist een subtiele aanpak om met dat gegeven iets vets te produceren. Tsjechische ontwikkelaar Vatra doet toch een dappere poging om de fijnproevers onder de horror survivalisten eens flink bij de ruggengraat te grijpen...

Geen CoD

Al tijdens een tripje een paar maanden geleden concludeerde ik dat Vatra de sfeer van Silent Hill - die vooral een combinatie is van onheilspellend geluid, sombere omgevingen en depressie in de details - onder de knie heeft. Maar de grotere vraag is of ze van de ouderwetse, geduld vereisende en houterige SH-gameplay iets hebben weten te maken wat de moderne gamer kan fascineren. Nou nee, dat hebben ze niet, want het duurt een kleine twee uur voordat Downpour echt interessant en zelfs verslavend begint te worden. En dan ben je de meeste jonge gamers, die drie seconden wachten op een respawn in MW3 al veel te lang vinden, al lang en breed kwijt.
Toch is de te lange en saaie rit naar het stadje Silent Hill het waard, want eenmaal daar word je namelijk losgelaten. Vlieg, psychisch gestoord zombievogeltje!

> **"Het is bij vlagen ingewanden-bevriezend ENG!"**

Ik durf niet!

Verwacht geen totale innovatie: Downpour is nog steeds 69,5% zoeken en ronddwalen, 12% op freaks inmeppen met lullige stokjes maar ook brute bijlen, 9% puzzels oplossen, 3% wegrennen door abstracte WTF-levels, 1% filmpjes kijken en 0,5% schieten. Precies zoals we de serie kennen dus.
Maar het grootste verschil is dat er in het lichtelijk free te roamen Silent Hill sidequests te vinden zijn! En geen lullige verzamel of escorteer opdrachten, maar interessante, spannende en zelfs belonende puzzels, knokpartijtjes en zoektochten.
Zo moet je in een bank een aantal vijanden afmaken om medpacks en een pistool te verdienen, of aan de hand van een puzzel in een politiebureau patrouillewagens terugroepen, zodat je minder vijanden tegenkomt in de straten van Silent Hill.
Het was voor mij precies genoeg extra motivatie om voor de zoveelste keer de Stille Heuvel te doorkruisen, want eigenlijk durfde ik het weer eens niet zo goed... En dat is precies de uitwerking die een Silent Hill moet hebben: dat je met gezonde tegenzin toch doorspeelt.



Zei ik onlangs nog tegen m'n dochter: misschien moet je eens wat proberen te gaan bijverdienen als uitlaatservice...

weetje • weetje
Die scène waarin de gevangenisopstand begint en een gast gepootjehaakt wordt? Dat is mijn gemotion capturede lichaam. Geniet ervan, zou ik zeggen.

weetje • weetje
Nadat ik een hele dag Silent Hill: Downpour had gespeeld, lag ik 's nachts oncontroleerbaar rillend en tandenklapperend in bed. Ik ben nooit ziek, dus waarschijnlijk was het 't Silent-Hill-outfreak-virus.



Dat gebeurde mij nou ook laatst toen ik een laminaatvloertje ging leggen en ik de planken iets te strak op elkaar had gelijmd



SCORE 73

Er is erg veel traag, saai, ouderwets en technisch fucked up (tergende framerate, veel kleine bugs) aan deze game. Maar het verhaal is boeiend, de sidequests verslavend, het sfeertje ijzingwekkend en het allerbelangrijkst: het is bij vlagen ingewandenbevriezend ENG!

WOUTER



Zonder sidequests blaas je er waarschijnlijk in een uurtje of tien doorheen. Met sidequests? Verdubbel het maar!

10+ UREN



BASICS

SURVIVAL HORROR
VATRA / KONAMI
1 SPELER
OUT NOW

Hmmm...

Snaai GAMES

Lekker vet en vers!

Iedere maand verschijnen er tientallen games op de online marktplaats van de verschillende platformen. Middels deze rubriek houden we jullie op de hoogte, welke extreem toffe shit (5 sterren), gore bagger (1 ster) en alles daar tussenin je daar kunt aantreffen. Valt er deze maand ook voor jou iets lekkers uit de muur te trekken?

THE SIMS MEDIEVAL

SCORE



€ 2,39

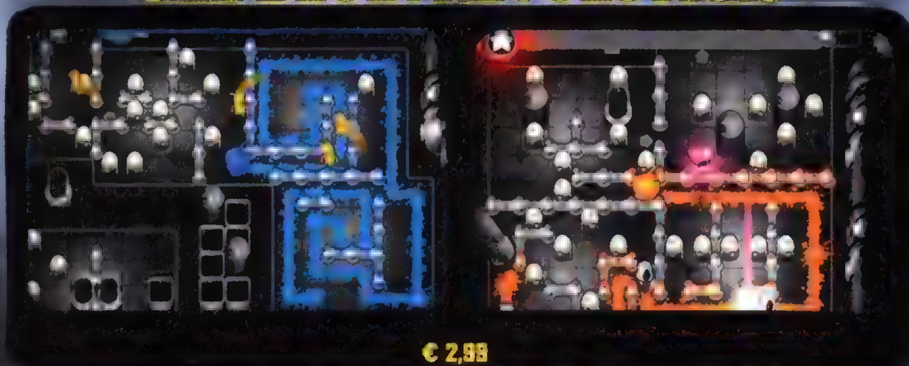
1 SPELER

In The Sims Medieval zit meer actie dan je van een Sims-game gewend bent. Heel hectisch wordt het natuurlijk niet; je bent nog altijd vooral bezig om te zorgen dat je Sim op tijd slaapt, schijt en eet. De setting is dit keer echter de Middeleeuwen, hetgeen bijvoorbeeld de nodige zwaardgevechten oplevert.
The Sims Medieval is in ieder geval een game die je lekker bezighoudt, al was het maar met het creëren van Guilds en het kopen van wapens en uitrustingen.
Het feit dat het allemaal wat gevarieerder is dan we gewend zijn, levert de game een sterretje extra op.

iOS

THE BLOB: REVOLUTION

SCORE



€ 2,99

1 SPELER

Onze eerste Windows Mobile review betreft een game die al eerder is verschenen op Android en IOS, maar The Blob Revolution is te leuk om te negeren.
Het is zaak om blobjes te bevrijden en de uitgang van de puzzels te bereiken door met je vinger een weg te tekenen waarlangs jouw blob zich moet bewegen. Het is echter wel zo dat de blob niet over zijn eigen spoor mag glijden en dat kan, met name tijdens latere levels, behoorlijk lastig worden, en zo hoort het ook in goede puzzelgames.
Wat ons betreft is The Blob Revolution zeker die paar euries waard.

WINDOWS MOBILE PHONE

FAIRWAY SOLITAIRE

SCORE



€ 2,39

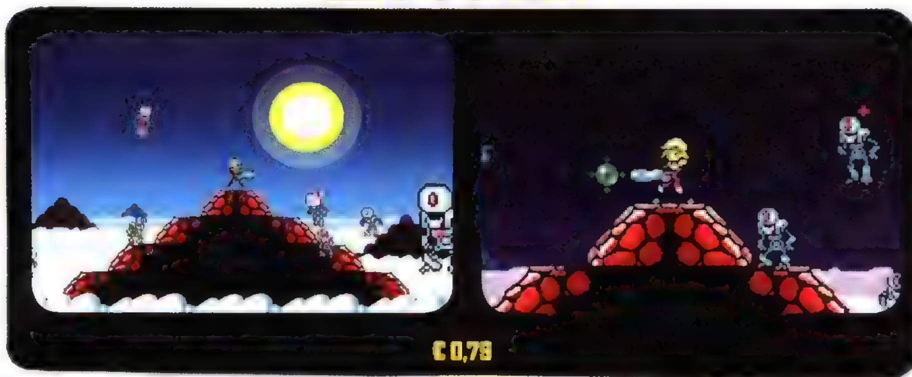
1 SPELER

Hoe verschillend casual killer-apps Angry Birds en Wordfeud ook zijn, ze hebben met elkaar gemeen dat ze geen constante inspanning vereisen. Je denkt na, maakt je move, en kijkt weer uit het raam.
Wie houdt van die ontspannen flow, moet Fairway Solitaire eens proberen. Hierin worden twee andere casual killer-apps gecombineerd: golf en Patience. Of eigenlijk speel je vooral Patience, maar dan gestructureerd en aangekleed als golfspel. Je kunt bijvoorbeeld een waterhindernis wegspelen om toegang tot nieuwe kaarten te krijgen.
Op papier klinkt het suf, maar dat geldt voor alle casual killer-apps. Suf, ontspannend en zwaar verslavend, dat is Fairway Solitaire.

iOS

ZIGGURAT

SCORE



€ 0,79

1 SPELER



Ziggurat is geen ontspannen ervaring. Het spel zet je als laatste overlevende van de mensheid vast op een bergtop, waar je met een merkwaardige lasergun gemuteerde skeletten van je af moet knallen.

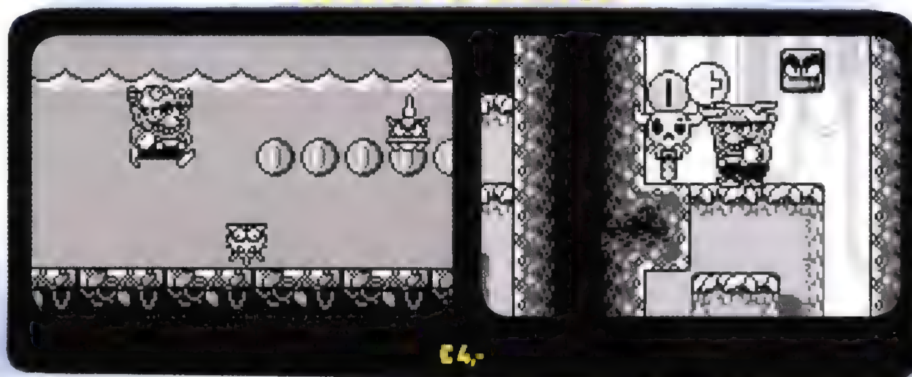
De eerste keer duurt het hooguit een minuut voordat je onkunde wordt beloond met een fel rood scherm en een verschrikkelijk hard en naar geluid. Eenmaal van de schrik bekomen, kun je twee dingen doen: het spel direct van je systeem wissen, of proberen de finesses ervan te doorgronden.

Wij adviseren het tweede. Want voor je het weet, blijf je zomaar tien minuten overeind en waan je je de meester van het universum.

iOS

WARIO LAND

SCORE



€ 4,-

1 SPELER



In het Game Boy-spel Super Mario Land 2 debuteerde Wario als eindbaas. In het vervolg, Wario Land, een tegendraads platformspel met gameplay die wat trager en makkelijker was dan die van Mario, was Wario voor het eerst zélf de held.

Dat 'trager en makkelijker' zijn eerder pluspunten nu de game via de 3DS is verschenen voor een nieuw, wellicht wat minder fanatiek publiek. Natuurlijk is het zwart-witte uiterlijk van het spel een nadeel, maar de kleurrijke mogelijkheden maken veel goed. Je kunt Wario bijvoorbeeld met verschillende hoofddeksels nieuwe eigenschappen aanmeten om allerlei geheime deuren en bonuslevels te bereiken. Tijdloze fun.

VIRTUAL CONSOLE 3DS

KIDS VS GOBLINS

SCORE



€ 1,59

1 SPELER



Tussen de beperkte uitvoeringen van bekende concepten en one-trick pony's die we doorgaans in de AppStore treffen, is Kids vs Goblins een verademing.

Ja, het is een actie-RPG, maar zó eentje hebben we er nog nooit gespeeld. Je bestuurt de drie Kids en hun vele spreuken door intuïtief in beeld te tikken en te slepen. Het stijltje is ondanks wat lelijk bewegende en blokkerige personages toch zeker goed voor een eigen sfeer, die vooral door de sprookjesachtige omgevingen en avonturenfilmmuziek overtuigend overkomt. Ook wie de diepere lagen van het spel verkent, merkt dat hier met liefde en toewijding aan is gewerkt.

iOS

SUPER STARDUST DELTA

SCORE



€ 7.99

1 SPELER



Van alle downloadable games voor de PlayStation wordt Super Stardust op de redactie nog wel het meest gespeeld. De game is even simpel als verslavend, en die verslaving is er met de Vita-versie zeker niet minder op geworden.

De game is vergelijkbaar met z'n PS3-broertje. Je knalt dus, met twee sticks, meteoren aan stukken terwijl je punten en power-ups oppikt, waardoor je guns krachtiger worden en nieuwe vaardigheden beschikbaar komen.

Leuk is de toevoeging van de reartouch-optie. Raak je de achterkant van de Vita aan, dan creëer je een zwart gat; erg handig wanneer je in de problemen raakt.

PS VITA - SEN



HOE NEXT-GEN WORDEN DE NEXT-GENS?

Op de komende E3 zal hopelijk één next-gen console getoond worden, en als je de fora leest, verwachten we er met z'n allen heel veel van. Maar hoe realistisch zijn die verwachtingen? JJ is sceptisch en heeft daar goede redenen voor. Drie om precies te zijn.

Een mogelijke aankondiging van een nieuwe console op de E3 doet altijd wat met gamejournalisten. Meer nog dan nieuwe games. Hotels zijn sneller volgeboekt en de beste vluchten naar LA waren in januari al weg. Een dergelijk enthousiasme is mooi. Het levert immers leuke speculatieve verhalen op. 'Zeven keer zo krachtig', 'Geen harde schijf', je hebt 't vast wel ergens gelezen. Maar dergelijk enthousiasme kent ook een minder mooie kant. Je kunt je er namelijk gemakkelijk door laten meeslepen en de realiteit uit het oog verliezen. En dat is volgens mij precies wat er op dit moment gebeurt.

Evolutie, geen revolutie

Vergis je niet, ook ik wil straks een hele dikke Xbox 720 en PS4 met mega krachtige processoren, gaming via de cloud en splinternieuwe besturingsmethoden. Maar als ik realistisch ben, moet ik toegeven dat dit allemaal zeer onwaarschijnlijk is en dat we straks weliswaar te maken krijgen met een nieuwe console die zeker beter is, maar meer een logische evolutie van het vorige model zal zijn dan een revolutionaire stap voorwaarts. Meer een iPhone 3S dan een iPhone 4 zeg maar. Ik zal je uitleggen waarom.



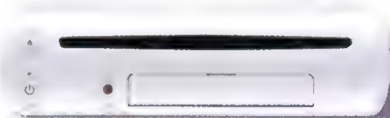
Next-gens met splinternieuwe besturingsmethoden? Vermoedelijk niet.

❶ Het is crisis

Ja, ook de game-industrie heeft het zwaar, en al helemaal de consolebouwers. Sony moest over 2011 een verlies van dik twee miljard dollar (hele concern) bekendmaken en 2012 zal, zo vrees ik, niet veel beter worden.
De PS Vita is bijvoorbeeld nog geen kaskraker. Microsoft draaide beter, maar het geld groeit ook daar niet aan de bomen. Het zijn magere tijden en die lenen zich nu eenmaal niet om eens lekker revolutionaire apparaten te gaan ontwikkelen. Dat kost immers vele honderden miljoenen dollars, die je momenteel niet zomaar terugverdient.
Een mega processor, graag, maar de bijbehorende koeling maakt zoiets onbetaalbaar. Kijk maar naar laptops. iPad-achtige besturing, leuk, maar weet je hoeveel een tablet alleen al kost?

❷ We geven minder geld uit

Hoe mooi de specs van de nieuwe consoles ook zijn, een belangrijke voorwaarde voor succes is en blijft de prijs van de hardware. En zeker in een tijd dat mensen minder geld uitgeven, moet die laag zijn. Een prijs van 500 dollar voor de opvolger van de PS3/Xbox 360 kan niet.
Of zoals een bekende analist onlangs meldde: 'als de Wii U duurder wordt dan $249,99, heeft Nintendo een probleem.' En dat zou best eens zo kunnen zijn; we vinden immers 249,99 voor de PS Vita ook al behoorlijk prijzig.



Analisten voorspellen problemen voor Nintendo als de Wii U meer dan $250,- gaat kosten.

❸ De gamer is er nog niet klaar voor

Revolutionaire technieken zijn leuk, maar je moet het wel kunnen verkopen. En steeds weer blijkt dat de gamer conservatief is.
Kinect is leuk, maar de hardcore gamer wil liever die controller in de handen. Cloud Gaming is zeker iets van de toekomst, maar de meeste gamers kopen hun spellen nog steeds in de winkel.
De proef met de download-only handheld PSPGo faalde bijvoorbeeld opzichtig. En je weet; in tijden van crisis neemt men geen risico's, zeker niet als eerste.



Als de PS4 al wordt getoond op de E3, zal ie traditioneler zijn dan velen hopen.



Gamers zijn conservatief; de download-only handheld PSPGo werd mede daarom geen succes.



Vermoedelijk gaat ook de next-gen Xbox meer op de huidige 360 lijken dan velen denken.



Op safe

Precies om die redenen temper ik mijn enthousiasme. Ik ga er vanuit dat we straks een 'ouderwetse' nieuwe console gepresenteerd zullen krijgen die vooral qua grafische kracht een fijne vooruitgang toont, maar geen revolutie zal ontketenen.
Cloud Gaming of tabletbesturing zal er mogelijk bij zitten, maar altijd honderd procent optioneel en tegen extra betaling. De industrie gaat gewoon tijdelijk even op safe spelen. ✖

TOP TIEN

HOW TO GET GOLD!



Regelmatig lezen jullie over hoe onze Jan geniet van zijn Frequent Flyer Gold Status bij KLM/Air France. Bij hoge uitzondering geeft Jan tips hoe ook jij die Gold Status kan bereiken om te genieten van alle bijkomstige perks.



1 VRAAG EEN FREQUENT FLYER CARD AAN

Hier begint alles mee. Denk niet 'niks voor mij' want uiteindelijk pluk je hier de vruchten van. Met iedere gemaakte vlucht verdien je miles, en die miles blijven behoorlijk lang staan. Vroeg of laat heb je genoeg miles verdiend die je met een kleine bijbetaling kan inwisselen voor een vliegticket. Hoe meer miles, hoe verder de bestemming uiteraard. Vraag niet alleen de KLM/AIR France kaart aan, maar van élk Frequent Flyer-programma. Dus ook die van Air Bermuda Triangle Partners.



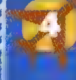
2 KOPPELEN AAN CREDITCARD

Zelfs bij een pak cornflakes krijg je tegenwoordig een creditcard en in de meeste landen kom je niet eens je hotelkamer in zonder zo'n ding als 'down payment' te tonen. Zorg dat je creditcard gekoppeld is aan je Frequent Flyer-programma. Bij KLM/Air France is dat American Express. Betaal je met die creditcard, dan scoor je weer miles en werk je aan je level. Het lijkt wel een RPG!



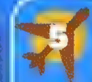
3 VLIEG ZOVEEL MOGELIJK MET DEZELFDE LUCHTVAARTMAATSCHAPPIJ (EN PARTNERS)

Natuurlijk, tegen de dumptarieven van EasySlet en TransBaviaan kan niets op, maar als het om enkele tientjes gaat, kies dan de luchtvaartmaatschappij waar je Frequent Flyer-member bij bent. Vooruitdenken mensen, dat is de truc!



4 BEZOEK ALLE CONGRESSEN/BEURZEN IN HET BUITENLAND DIE OOK MAAR IETS MET JE VAK TE MAKEN HEBBEN

Overtuig je baas van het belang van de trip en jouw aanwezigheid aldaar en kom zelf met een heel reisschema op de proppen, waar sneaky je favoriete luchtvaartmaatschappij in is verwerkt. De miles stromen binnen en hoppa, daar gaat je level weer omhoog!



5 VRAAG EEN PARTNERCARD AAN

Een gecombineerde partner (credit) kaart zorgt ervoor dat je liefje ook meehelpt aan jouw niveau. Het gaat een stuk langzamer maar alle beetjes helpen. En in het geval van vriendin/vrouw: je scoort dikke punten als je haar een creditcard cadeau doet! (ja, we horen Opzij al weer grommen).



6 REIS DIRECT

Directe vluchten naar verre bestemmingen zijn vaak duurder maar hebben tegelijkertijd een hogere miles verdienstatus. Ook hier geldt: betaal nu iets meer en pluk er later de vruchten van. En als een bedrijf of baas je vlucht toch betaalt, waar hebben we het dan over? Laat ze maar bloeden, die honden!



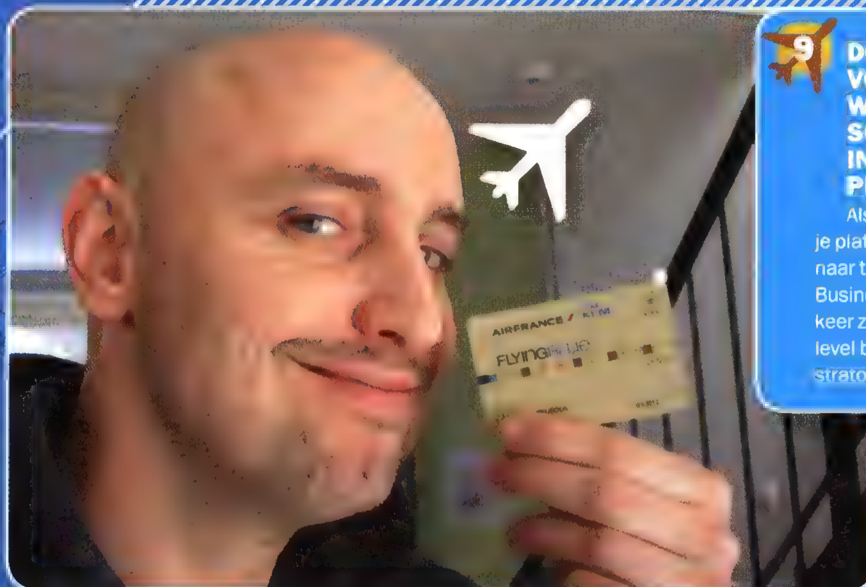
7 FAKE GOLD

Loop bij de KLM poortjes gewoon met een stalen gezicht bij de Business/ Elite balies naar binnen, check in bij First Class en dring voor bij de rijen door koelbloedig de priority-lane te pakken. Kijk arrogant en zucht diep bij treuzelend klootjesvolk. Negen van de tien keer denkt het grondpersoneel dat je daadwerkelijk Gold bent.



8 GA OP VAKANTIE NAAR VERRE OORDEN

De sleurhut kan echt niet meer, een tent gaat vroeg of laat lekken en mooi weer in Europa is steeds onzekerder door het veranderende klimaat. Boek veel en ver weg: gegarandeerd zon, je laadt jezelf weer helemaal op en je miles gieren omhoog.





9 DOE MEE AAN THE VOICE OF HOLLAND, WIN DE FINALE EN SCOOR EEN INTERNATIONALE PLATENDEAL

Als upcoming popartiest vliegt je platenmaatschappij je overal naar toe in Businessclass. En als je Businessclass vliegt, verdien je vier keer zoveel miles en katapulteert je level binnen no time door de stratosfeer!



10 (ALS JE AL GOLD BENT): DWING BUSINESSCLASS AF

Informeer altijd of de vlucht overboekt is, leg altijd je Gold Card op de balie bij het inchecken, zeg dat je vandaag jarig bent, dat je net getrouwd bent (als je samen met je lief reist), fake een ontkalking in je been en/of revalidatie van een hernia, flirt met de purser en laat tussen neus en lippen door vallen dat je Gold bent: dit alles verhoogt de kansen dat je wordt geupgrade van Pauper Class (Economy) naar Business. Vraag maar aan Tjeerd van PU-TV.

QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er nog wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl

1

Wat is het voordeel van sneeuw in Assassin's Creed III?

A) Je kunt er zo mooi je naam in pissen
B) Je kunt er soldaten mee inpeperen
C) Het laat je goed de vijanden tracken

2

Hoe troffen we Jeroen aan na het spelen van Journey?

A) Met open mond en een traan aan z'n wimper
B) Stuiptrekkend met het kwijl druipend langs z'n mondhoek
C) Uitgeput van het zich aftrekken op de game

3

Wat moet je hebben om van Unit 13 te kunnen genieten?

A) Een PS Vita
B) IJzeren ballen in je broek
C) Allebei

4

Waar hoopt Jan op tijdens de komende E3?

A) Gratis hamburgers in het restaurant van de beurs
B) De introductie van de 3DS Light
C) Behind closed doors met enkele gewillige boothbabes

5

Genieten van RE: Operation Raccoon City doe je met...

A) Je matties
B) Je schoonmoeder
C) Je ogen dicht

6

Welke voetballer kun je spelen in PGA Tour 13?

A) David Beckham
B) Wayne Rooney
C) Bas Dost

DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:

prijsvraag@powerunlimited.nl

o.v.v. Quizt Je Dat? Vergeet niet je naam, adres en gewenste systeem te vermelden.

Alle antwoorden goed? Dan maak je kans op:



Een van de vijf exemplaren van Ninja Gaiden 3!

AAN HET SPIT

Tijdens zijn bezoek aan de Game Developers Conference, herkende Jurjen ze meteen aan hun rode sweaters: de medewerkers van Rovio, de makers van Angry Birds. Hij vroeg zich af wat deze lieden precies op de GDC hadden te zoeken, maar kreeg op zijn vragen alleen maar ontwijkende antwoorden. Tot zijn geluk liet een van de Rovio-medewerkers een pamflet liggen waarop de marketingbaas van Rovio wat richtlijnen voor zijn personeel had uiteengezet. De inhoud van dat pamflet deelt hij graag met jullie.

DEZE MAAND
ROOSTERT PU VERS AAN HET SPIT: ANGRY BIRDS



ROVIO ENTERTAINMENT LTD.
Keilaranta 17.
FI-02150 ESPOO
FINLAND
Tel: +358 207 888 300
fax: +358 207 888 333

VIJF RICHTLIJNEN VOOR ROVIO-MEDEWERKERS



1 DRAAG ALTIJD EEN RODE SWEATER MET ANGRY BIRDS-OPDRUK

Je denkt misschien dat mensen ondertussen wel een beetje zijn uitgekeken op Angry Birds, maar niets is minder waar. Mensen vinden het juist ontzettend leuk als ze Angry Birds tegenkomen in het dagelijks leven, in winkels en op straat. Ze zeggen dan: 'Hé, Angry Birds! Wat leuk!' Het handjevol mensen dat Angry Birds nog niet kent, denkt dan: 'Angry Birds, ik ken dat niet, misschien toch maar eens naar kijken'.

Door het dragen van een Angry Birds-sweater draag je als Rovio-medewerker bij aan een betere wereld, waarin het spelen van Angry Birds net zo normaal is als het eten van een broodje kaas.



2 VRAAG ONTWIKKELAARS OF ZE TE KOOP ZIJN

Kijk, we weten allemaal dat onze volgende game gaat floppen. Zeker in verhouding tot Angry Birds. Door het concept van Crush the Castle te, eh, lenen en een beetje aan te passen, hebben we met Angry Birds een vette toevalstreffer gescoord, maar zoiets gaat ons natuurlijk geen tweede keer lukken. Daar hebben we ook helemaal het talent niet voor in huis.

Onze enige kans op continuering van ons succes is eigenlijk het opkopen van ontwikkelaars die wél over de creativiteit beschikken om niet toevallig maar doelgericht een baanbrekende game te maken. Dus vergeet niet aan elke interessante ontwikkelaar die je ontmoet, te vragen of ze te koop zijn, en bied ze vervolgens het dubbele als ze in Finland komen werken.



3 VERBETER JOURNALISTEN EN ANDERE BETWETERS

Journalisten met kritische vragen moet je beschouwen als de groene varkens uit ons spel. Maar je moet ze natuurlijk niet zo behandelen, want dat kan zich als een boemerangvogel tegen ons keren. Wees vriendelijk en beleefd, maar verbeter ze waar je kunt.

Wanneer een journalist bijvoorbeeld vraagt: 'Inmiddels zijn er 700 miljoen exemplaren van Angry Birds gedownload, wanneer gaan jullie nu eens...' zeg je, nog voordat de vraag volledig is gesteld: '712 miljoen. Er zijn inmiddels al 712 miljoen exemplaren van Angry Birds gedownload.' Zo breng je ze subtiel van hun stuk en benadruk je het alles overstijgende succes.



4 MAAK DUIDELIJK DAT ANGRY BIRDS MEER IS DAN EEN SPEL

Vertel mensen over Angry Birds Space, en dat we dit jaar nog vier andere Angry Birds-spellen gaan uitbrengen. Noem de T-shirts en het speelgoed. De versies voor 3DS en Vita. Vertel ze over de Angry Birds-speeltuin in Helsinki. De themaparken die we gaan bouwen. De in samenwerking met The Daily gemaakte Angry Birds Space Guide. De door Angry Birds geïnspireerde geschriften die Hare Krishna-leden gebruiken om verlicht te raken. Het bordspel van Mattel, Angry Birds: Knock on Wood. De met Angry Birds bedrukte helm van F1-coureur Heikki Kovalainen.

Wanneer iemand vraagt wanneer de Angry Birds-bubbel gaat knappen, vertel je ze over de Angry Birds-tekenfilms op Nickelodeon en de Angry Birds-bioscoopfilm die Marvel Studios gaat maken. Dat zal ze leren.



5 VERWIJS VEELVULDIG NAAR NINTENDO

Wanneer iemand je vraagt waarom we de Angry Birds-serie zo opzichtig uitmelken door het spel te koppelen aan elke denkbare feestdag en locatie, antwoord je: 'Pokémon'. Wanneer iemand je vraagt naar de toekomst van Angry Birds, maak je de associatie met Mario door het terloops noemen van titels als Mario World, Mario Land, Mario Galaxy, Mario Kart, Mario Party, Mario Golf en Mario Tennis. Zo plaatsen we ons - zonder de noodzaak het Angry Birds-concept werkelijk te vernieuwen - meteen op gelijke hoogte met Nintendo.

Dat de vergelijking volledig mank gaat, maakt niet uit; de associatie gaat ons zeker helpen eind 2013 een succesvolle beursgang te maken. En geloof me, dan gaan we pas écht cashen!

Succes allemaal en denk aan je eigen villa met zwembad,

P.V.

Peter Vesterbacka



PU 222 LIGT OP 18 MEI IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

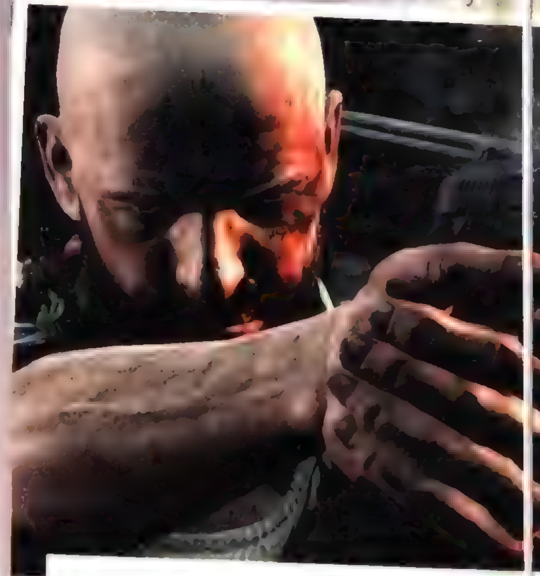
- WARD, JE MAG OP TRIP, HELEMAAL NAAR LONDEN! MMO'S DIE LIGGEN JE WEL, TOCH?
- JAN STAAT MET VEEL PAYNE ZIJN GAMEPIE AF AAN JOU, JEROEN.
- EINDELIJK HET VERVOLG OP NEERLANDS TROTS TOKITORI! JURJEN, JIJ BENT ONZE GROOTSTE TOKKIE, DUS HIJ IS VOOR JOU.
- ER LIGGEN TICKETS KLAAR VOOR EEN TRIPJE NAAR BORDERLANDS... UUUH... MÜNCHEN. ANYONE?
- JJ, HIJ IS BINNEN! DIRT SHOWDOWN! HENG, HENG, BAM!
- TENNISSEN DOE JIJ TOCH HET LIEFST VIRTUEEL, JURJEN? LEEF JE DAN MAAR UIT MET MARIO TENNIS OPEN.
- JAN, HOE FAR KUN JIJ CRYEN?
- SAM, KLEINE HELD, DRAGON'S DOGMA IS JOU OP HET LIJF GESCHREVEN.
- JURJEN, GA JIJ EENS WAT ENGE FOTO'S MAKEN MET SPIRIT CAMERA. NEE, NIET VAN JEZELF!

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *



ICEMAN VAN DE MAAND

Maarten vindt schaatsen stoer, dat kun je wel zien op deze foto van twee maanden terug die wij onlangs van een geheime bron toegestuurd kregen. Volgens Ed is dat wat Maarten hier doet echter geen schaatsen, maar 'krabbelen', want écht schaatsen doe je op lage Noren, met klapmechaniek. Maar goed; alles beter dan als een watje met een koppie muntthee bij de verwarming zitten, zoals de rest van de redactie deed toen er ijs lag in februari. Dus bij gebrek aan competitie is Maarten met terugwerkende kracht de Iceman van de Maand.



5 REDENEN OM NAAR MAX PAYNE 3 UIT TE KIJKEN

1: Kale mannen met baarden zijn cool.
2: Kale mannen met baarden op leeftijd zijn nog cooler (zegt Ed).
3: Zelfs als iemand van Rockstar schijt, is het een mooie drol en ruikt het lekker.
4: De kneus voor wie de gemiddelde pot Modern Warfare te snel gaat, heeft hier altijd nog bullettime.
5: Als die game uit is, kan Rockstar tenminste aan GTA V beginnen.

TIP VAN DE MAAND

APPLE OPENBAARDE DAT HET INMIDDELS ZO VEEL GELD (600 MILJARD) IN KAS HEEFT, DAT MEN EIGENLIJK NIET MEER WEET WAT MEN ER MEE MOET DOEN.
BIJ DE PU KENNEN WE NOG WEL EEN PAAR GOEDE DOELEN. EEN STUK OF NEGEN OM PRECIES TE ZIJN



"LEUKSTE" NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT

RE: RACCOON CITY

BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:


TWITTER.COM/POWERUNLIMITED


FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED


YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV

WAAR WAS DE REDACTIE DEZE MAAND MEE BEZIG?

- 12% Toch maar even de oude Xbox 360 omarmen, nu de opvolger nog minstens een jaar op zich laat wachten.
- 7% Zien dat Tiger Woods het momenteel beter doet in zijn game dan op de greens.
- 10% Begrijpen dat niemand de nieuwe flightsim van Microsoft wilde testen. De economische crisis oplossen is makkelijker dan in deze 'game' een vliegtuig omhoog krijgen.
- 12% Van mening zijn dat Unit 13 klinkt als een slechte Nederlandse politieserie.
- 13% Inazuma Eleven 2: Blizzard & Firestorm de meest verwarrende gametitel van het jaar vinden.
- 9% De iPad 3 afzeiken, maar hem best wel gratis willen hebben.
- 11% Weten wat we op 16 mei gaan doen (Diablo III spelen!).
- 12% Ons verbazen over de toch wat magere 74 voor Ninja Gaiden 3. Blijkbaar lag de hoge moeilijkheidsgraad ditmaal bij het maken van de game.
- 14% Boos zijn op het feit dat je in FIFA Street niet met echte, maar alleen met zelf gecreëerde teams online kunt spelen. Als we met onszelf willen spelen, doen we dat niet voor de tv.

LUL VAN DE MAAND
TJEERD

Een toernooi niet winnen overkomt velen; er kan er per slot van rekening maar eentje met de beker naar huis gaan. Maar als je oppermachtig de finale weet te bereiken, en je verliest dan alsnog, dan is dat wel zuur.
Het overkwam Maarten en Tjeerd tijdens het FIFA Street-toernooi. En omdat Maarten de baas is en bazen nooit de schuld krijgen, is Tjeerd de Lul van de Maand. Met afstand.

MASS EFFECT 3 vs MASS EFFECT INFILTRATOR

Opmerkelijk. Mass Effect Infiltrator op de iPad (rechts) is exact het tegenovergestelde van Mass Effect 3. De game is zo brak dat je gewoon blij bent met het einde...

GRAP VAN DE MAAND

Ken je die van die Xbox 720 die naar LA zou komen? Nou, die komt dus niet.

misvatting van de maand

En wij maar denken dat de Microsoft Spring Break zou draaien om tieten, dronken gillende wijven en heel veel goedkoop bier. Maar ze lieten alleen maar games zien... Ook geil... Sort of...

SPRING BREAK

YO!POST! ELKE DINSDAG OP PU-TV
Maarten en Wouter nemen elke dinsdag op hilarische wijze de post van de afgelopen week met jullie door. Mis het niet! Mis het nooit! Gratis... op PU-TV!

FRAMEDROP

JORDI PETERS









